UCG

PS3 专辑

VOL.25

PS3 SPECIAL




DARK SOULS II

PS3专辑 VOL.25 PS3 SPECIAL

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

责任编辑：司徒冠鸣
封面设计：anubis

劲作集结 EXPRESS


谋杀 灵魂嫌疑犯 P36

攻略集结 GUIDE

信息集结 INFOMATION


神机情报站 P2


蓝光最新出碟推荐 P6

特企集结 FEATURE



SCE 二十周年纪念 最强原创力量成长记 P17


东京丛林 P39


灵魂能力 失落之剑 P44

奖杯攻略


最终幻想 X HD P47


战国BASARA 4 P131

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 | NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS4 销量突破 600 万，超半数注册 PS+



事件回放 在索尼提前近两个月完成本财年 PS4 销量目标的好消息发表之后，3 月 4 日 PS4 再传捷报，索尼宣布 PS4 全球销量已突破 600 万台。这是因为 PS4 在日本首发后玩家反响强烈，为索尼贡献了 37 万台销量。目前 PS4 的游戏销量已经超过 1370 万套，其中《杀戮地带 暗影坠落》销量超过 210 万套。

不仅 PS4 销售业绩喜人，PS4 用户们也更加依赖网络服务。600 万 PS4 用户中，有一半已经注册了 PlayStation Plus，这将为索尼带来相当可观的收入来源。此外，PS4 的分享键已经被使用了 1 亿次，玩家用 PS4 进行了 360 多万次 Twitch 和 Ustream 广播。SCE 总裁 Andrew House 说："人们对 PS4 加入社交功能的反应空前热烈，非常高兴玩家踊跃利用这些功能参与、分享以及与全世界玩家一起游玩。"

背景解析 这是一个无可争议的事实，Xbox One 不仅在开局输给了 PS4，而且两者的销量差距也在逐渐扩大，PS4 目前的销量相当喜人，而且大部分媒体和网络言论也站在 PS4 这边。但玩家们需要注意的是，Xbox One 输在了价格上，在游戏阵营上，目前而言明显是 Xbox One 更强。索尼如何抓住开局的优势，迅速充实 PS4 的游戏阵营吸引更多的玩家加入到 PS4 的阵营中，是今后这场战役的关键。PS4 的网络政策有了变化，玩家必须加入到 PS+ 才能进行网络对战，这势必会大幅度增加 PS+ 的会员数量，我们也期望索尼可以重视 PSN 的网络建设，带给我们更优秀的网络体验。

PS4 日本上市，两日销售逾 32 万台



事件回放 2 月 22 日，PS4 终于在日本本土发售。SCE 官方在东京银座索尼大厦举办了官方午夜首发活动，SCE 总裁兼 CEO Andrew House、全球工作室总裁吉田修平、SCEJA 总裁河野弘出席了首发活动。作为嘉宾登台的还有"《MGS》系列"制作人小岛秀夫、Square Enix 的桥本真司和吉田直树，以及"《如龙》系列"制作人名越稔洋。排在队伍最前面，第一位获得 PS4 的玩家，得到了河野弘与小岛秀夫的亲笔签名。

除了索尼大厦的官方首发仪式外，SCE 的几位高层还兵分几路，在东京各大主要游戏店参加了首发仪式。由于此次 PS4 供货充足，而且网络预订十分方便，因此在这个寒冷的天气里，参加日本 PS3 首发排队的玩家数量与当年 PS3 首发相比少得多。

Andrew House 参加了 Yodoshi Camera 的秋叶原店首发活动，上午 7 点 PS4 正式开卖时，现场排队人数大约为 100 多人。首发游戏中人气最高的是《杀戮地带 暗影坠落》。

SCEJA 总裁河野弘参加了 Bic Camera 有乐町店的首发活动，他表示 PS4 在日本的预约情况非常理想，目前 PS4 的生产也很顺利，相信能够满足日本玩家的旺盛需求。该店在当天下午 3 点还举办了《如龙 维新》制作人横山昌义和名越稔洋的签售活动。

尽管 PS4 的首发现场看起来不温不火，但是其首发销售情况非常理想。据《FAMI 通》统计，PS4 在日本发售两日实际销售 32 万 2083 台，而当年 PS3 首发两日销量只有 8 万 8443 台。这个成绩也超越了之前的 Wii U（308570 台）、PSV（321407 台）。据日本各大零售商报道，PS4 首发两日后已基本售罄，目前索尼正在向零售商追加运送第二批发货。

背景解析 PS4 虽然在日本延期发售，但日本玩家的热情丝毫不受影响，首发就能有能么高的销量也充分证明了 PS4 的魅力。与 PS3 首发时相比，各大实体店少了许多排队的人群，现在的玩家更倾向于利用方便的网店购买，这也从另一个侧面表现了这几年中玩家们消费习惯的变化。需要索尼警惕的是，目前 PS4 的阵营中除了《如龙 维新》、《真·三国无双 7 With 猛将传》等寥寥数款日式游戏之外，大部分还是以美式游戏为主。日厂并没有太多动静，因此 PS4 能否在日本持续热销还是一个未知数。我们也期待 PS4 上能多登陆几款优秀的日式游戏作品以丰富 PS4 平台的游戏阵容。

SCEA首席执行官Jack Tretton宣布辞职



事件回放 3月7日，索尼电脑娱乐美国（SCEA）首席执行官Jack Tretton宣布将于本月底退位，SCEA的官方声明中说："这是Tretton先生与SCEA共同协商的结果，他决定不再续约。"索尼网络娱乐的副总裁兼首席运营官Shawn Layden将接替Tretton之位。

Jack Tretton从1995年就开始加入SCEA，是SCEA的创始元老之一。他参与了PS系所有主机的北美首发。"在SCEA工作的19年是我职业生涯中最宝贵的经历，我会非常想念SCEA才华横溢的团队，但是我也非常兴奋将开始职业生涯的新篇章。"Tretton并未透露今后的去向。

接替Tretton的Layden于2010年参与创办了索尼网络娱乐国际公司，他也曾在SCE工作，包括在SCE全球工作室伦敦分部工作了8年。

背景解析 作为SCEA的开国功臣，Jack Tretton为SCEA的建设立下了汗马功劳。虽然这次的离职对SCEA来说非常可惜，但玩家们不必担心今后SCEA的发展，毕竟对于一个成熟的企业来说，一个人的离开并不会动摇企业的根基。

《未知海域》创意总监Amy Hennig"被逼"辞职?

事件回放 3月4日，顽皮狗创意总监兼首席编剧Amy Hennig宣布其已离职，SCE随后发布了官方声明："我们可以确认Amy Hennig已经离开顽皮狗。Amy对游戏产业做出了巨大的贡献，我们感谢她为顽皮狗所做的一切。《未知海域》的开发时间表不会因此受到影响。"

Amy Hennig是"《未知海域》系列"的关键人物，在顽皮狗工作了十几年时间，被认为是业界最具影响力的女性之一。此次离职，有传闻说是"被逼出局"，逼走她的是《最后生还者》的创意总监Neil Druckmann和导演Bruce Straley。不过对此说法SCE和顽皮狗都出面予以否认。



背景解析 虽然SCE和顽皮狗方面都否认Amy Hennig是"被逼"辞职的，但从Amy Hennig近来接受访问时总是怀念水晶动力世代单纯的人际关系上来看，媒体的推测倒也不是没有可能。但对于广大的玩家来说，最担心的还是Hennig的离开会不会对PS4《未知海域》的开发进度和游戏素质带来影响。但无论如何，PS4的《未知海域》预计即将于今年的E3展上公开，顽皮狗仍将是PS4世代最值得关注的工作室之一。我们也期待着Hennig离去之后，能带来可与《未知海域》比肩的原创大作。

用PSV玩《最后生还者》！PS Now云游戏服务公开！



事件回放 当地时间1月7日，2014消费电子展的基调演讲上，SCE集团CEO Andrew House公布了PS4的销量，同时也公布了对PS4极为重要的全新网络服务——PlayStation Now。

索尼曾在2012年7月以3.8亿美元收购了云技术公司Gaikai，并在其后确定会将Gaikai的技术用于PS4。面向PS4和PSV的PS Now就是由Gaikai打造的云服务，将会以云游戏的方式，为PS4、PSV和移动设备用户提供PS、PS2和PS3的游戏，索尼今后推出的大部分BRAVIA电视甚至可以直接通过PS Now玩到PS3游戏。

在CES 2014展台现场，观众可以亲自体验用PSV和BRAVIA电视机游玩《最后生还者》和《超凡 双生》。不过索尼并未公布PS Now的首发对应游戏阵容。索尼也没有公布PS Now的游戏具体价格，可以确定的是玩家可以选择租单个游戏，也可以用类似于包月、包时的方式游玩更多游戏。

目前云端游戏还存在不少技术问题，首先就是网速问题，还有输入延迟等问题，索尼并未说明如何解决这些问题。但索尼表示今后PS Now将会不断完善。索尼发言人Sid Shuman表示，PS Now对网络带宽的要求其实并不是很高，5M的带宽就可以获得"良好的体验"。另外PS Now的游戏也将支持多人游戏和奖杯。Andrew House说："PS Now将会让玩家投入到PS的世界，不管是已有的玩家还是从未有过PS平台的人。"

PS Now即将从1月底开始在美国进行公测，完整的服务将从2013年夏季开始正式上线。

索尼公布PS Now之后引起资本市场的强烈关注，游戏在线发布被认为是不可避免的趋势，游戏零售业的前景被看淡。受此影响，全球最大游戏零售商GameStop的股价当日大跌9%。游戏租赁公司GameFly也遭到剧烈冲击。随后GameStop高级公关主管表示希望与索尼合作，利用其门店向顾客销售PS Now的会员资格，此前索尼也通过GameStop销售PlayStation Plus会员卡。

背景解析 云游戏是游戏业界的未来，有许多分析家预测今后的游戏主机将依靠云计算为主。而索尼此番推出PS Now也走在了许多厂商的前沿。PS品牌下有着许多的优秀软件品牌，依靠云技术可以让这些软件品牌得以最充分的发挥。只是对于国内的玩家来说，网络环境和网络通讯商的原因，想要享受上这样的技术还需要不少的时日。



PS4强力推动索尼游戏部门净利增长3倍

事件回放 索尼集团于2月6日公布了2013财年第三财季（截至2013年12月31日）的财报。该季度，索尼集团总营收24128亿日元（同比增23.9%），运营利润为903亿日元（同比增94.6%），纯利润为270亿日元（上年同期亏损108亿日元），各方面均比上年同期大幅增长。

索尼游戏部门在PS4的推动下，营业收入同比激增64.6%，达到4418亿日元；运营利润增长将近3倍，达到180亿日元。该季度PS4、PS3和PS2的总销量为780万台，同比增加100万台；PSV和PSP销量为200万台，同比减少70万台。软件总销售额为1260亿日元，同比增加420亿日元。PS系主机的当季游戏总销量高达1.26亿套，比上年同期的8400万套增加了一半。索尼预计本财年家用机总销量为1500万台，掌机总销量为500万台，软件总销售额为3600亿日元。

背景解析 在平井一夫"一个索尼"的指导下，索尼的业绩的确在一步步回升。而索尼游戏部门也得益于PS4的强力推动，有了大幅度的提升。但也在财报发布的同一天，索尼宣布出售其旗下的VAIO品牌，今后将会将精力集中在盈利部门。游戏部门作为索尼集团的核心，相信在今后依然能得到强有力的支持。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3



胜利赛马8

发行商：Koei Tecmo

原名：Winning Post 8　**发售日**：2014年3月27日

Koei Tecmo宣布赛马模拟类游戏《胜利赛马》系列"最新作登场，该系列从1993年初代发售以来至今已经第8作，本作将会是集系列之大成的作品。在骑马比赛部分，游戏的画面和环境音效进一步强化，追加了80年代、现代、未来等不同氛围的演出效果，临场感更强。这些效果的变化恐怕会让一些中年人感到怀念吧。

游戏中玩家扮演的不仅仅是一名骑手，同时也是一个马场的管理人，除了参加比赛之外，还要选择优良品种的马繁殖出实力更优秀的马匹。此外，本作还首次加入了玩家的配偶和子女的角色，玩家在游戏中可以跟特定的女角色结婚生子，一起组建一个家庭，然后子女未来也会成为骑手。

神明与命运觉醒的交叉命题

原名：神様と運命覚醒のクロステ－ゼ　**发行商**：日本一

发售日：预定2014年7月24日

开发了"《魔界战记》系列"的日本一最近又公开了一部策略角色扮演游戏新作《神明与命运觉醒的交叉命题》，这部作品是去年年初发售的《神明与命运革命的悖论》的续作，新作延续了之前的世界观，但换了一批新角色来演出。而这次的主题是"选择"，主人公身边的两位女主角分别属于天使和恶魔两个正在互相战争的阵营，游戏里有很多时候玩家要在两人之中作出选择，特别是决定生死的时候，只能拯救其中一人的主人公会选择谁呢。本作的系统基于前作将会有很大程度的进化，比如迷宫画面会全3D化，操作更加简单，此外随机生成的迷宫变化更加丰富等等，玩家的选择也会影响到强化的路线。目前游戏的开发进度有65%，预定今年7月24日发售。



热情传说

发行商：BNGI

原名：テイルズ オブ ゼスティリア　**发售日**：未定

期盼已久的20周年纪念作《热情传说》终于在众人的期盼之中揭开了它神秘的面纱。本作的故事舞台是存在着各种信仰的大陆海兰德，但是所有的信仰都有一个共同之处就是它们的传承里都有"天人"这一存在。天人是看不见摸不着的存在，而能够与天人对话的人被人们称为"导师"，当做救世主一般尊敬着。在一般人无法踏足的丛林深处有着一座侍奉天人的神社，男主角史雷在那里被抚养成人。某一天，他被卷入了遗迹的崩塌事故中，在那里他遇到了和他一起被卷入事故的少女艾莉夏，从此，他的生活就产生了巨大的变化……系列历代作四位绘师共同绘制人设，樱庭统与椎名豪两人音乐制作人的共演，以及制作出了《圣恩传说》战斗系统的有働龙郎参与了战斗设计，本作作为20周年纪念作制作阵容可谓是豪华至极。

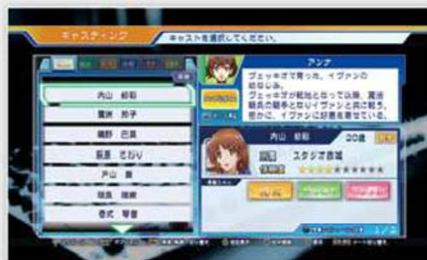


声优大师

发行商：BNGI

原名：CV～キャスティングボイス～　**发售日**：预定2014年内

平时喜欢日式游戏或者其他动漫作品的玩家或多或少都会关注该作品的声优吧，但是有没有想过一款以声优为主题的游戏呢？近日BNGI公布了一款声优育成游戏，在游戏中玩家扮演一位声优经理人，培养出色的声优。游戏有"经理人模式"和"录音模式"两种，前者目的是要成为一流的声优经理人，通过接受各种各样的委托，让声优去录音，并且通过交流提高彼此之间的信赖度，作品的评价也会受到信赖度的影响。而另一个模式是按照喜好自由录音的模式。本作登场的声优多达40人以上，当然，这些虚拟声优也是由实际声优演绎的，可以预想到本作的声优阵容将会非常豪华吧。



约会大作战 或守安装

原名： デート・ア・ライブ 或守インストール
发行商： Compile Hearts　**发售日：** 预定 2014 年夏

由轻小说改编，去年 4 月热播的动画《约会大作战》再次改编成游戏登陆 PS3，本作与前作《凛祢乌托邦》一样采用原创剧情，并且加入了两名原创角色，她们外貌一样但是分别穿着颜色黑白相对的修女服，其中白衣服的名叫或守鞠亚。故事讲述主角五河士道在电脑世界中遇到了本不该存在的人工精灵或守鞠亚，并且发生了异常被困在电脑世界中，而十香等原作角色为了营救他进入了电脑世界。要离开的方法只有一个——就是跟电脑世界中的少女们约会，让她们害羞！

由于故事的时间线在小说第七卷之后（动画到第四卷，前作故事是第四卷之后），所以第 5 卷到第 7 卷的八舞耶俱矢、诱宵美九等角色都会登场。



假面骑士 穿越战争 II

原名： 假面ライダーバトライド・ウォーII
发行商： BNGI　**发售日：** 预定 2014 年 6 月 26 日

集结了全部平成《假面骑士》作品，备受特摄粉丝喜爱的“无双”类动作游戏《假面骑士 穿越战争》终于公布续作了。前作是以 TV 版为基础进行改编，本作则以剧场版为基础改编，因此假面骑士们可以使用只在剧场版里出现的强力变身形态，比如 OOO 的超级 TATOBA 联组，W 的 CJGX 形态等等。当然，这次除了各种各样的怪人之外，剧场版登场的强力敌方假面骑士也是主角们的主要对手。这次收录的作品多达 15 部，当中还包括了正在热播的《假面骑士铠武》，而且铠武还可以使用最新的“阵羽柠檬”变身作为杀手锏形态，同作品的假面骑士巴隆也会登场，他可以使用“香蕉”和“芒果”两种变身。

而作为一款粉丝向的游戏，本作还为玩家准备了特别的“音乐典藏版”，这个版本中会收录了系列历代囊括 TV 和剧场版多达 40 首歌曲，作为 BGM 供玩家选择，让粉丝更能体验到原作的刺激。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

流言蜚语

原田胜弘新作将公布

《铁拳》制作人原田胜弘透露，他正同时开发多款新作，2014 年内将公布其中的两三款，但是不会有《铁拳 7》。

PS Now服务器实为PS3

据英国媒体 Eurogamer 报道，索尼生产了大量的定制 PS3 主机用于云游戏服务 PlayStation Now，这种特别定制的主机相当于将 8 台 PS3 整合到一台服务器里。也就是说，PS Now 的服务器其实就是 PS3。

《神偷》团队裁员

据外媒报道，《神偷》发售一周后，其开发团队 Eidos 蒙特利尔工作室随即大幅裁员 27 人。该作媒体反响平平，游戏销量也不大理想。

Guerilla开发PS4原创新作

SCE 日前透露，《杀戮地带》开发团队 Guerilla 目前正在开发一款 PS4 的全新原创作品，该作已经开发了两年半的时间。

《无名英雄 再来者》销量将超《最后生还者》

SCE 英国分公司产品经理 Josh Walker 日前透露，受益于 PS4 的巨大话题性以及积极的社会反响，《无名英雄 再来者》预计将成为系列史上最畅销的一作，其预订量已经超过了 PS3《最后生还者》的预约量，该作销量迄今已超过 600 万套。

业界之声



如果我们不跨过那条线，不去表达我们真正想要表达的东西，游戏将依旧只是游戏。

——小岛秀夫日前表示，如果游戏不挑战禁忌话题，将永远无法达到电影和小说的高度，他本人不会回避这些话题



索尼在全新创新事物上的专注是我非常尊敬的，特别是 Quantic Dream 的《超凡 双生》和《暴雨》。他们的 PS4 也有非常清晰的定位。

——微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer 日前公开盛赞索尼对原创新作的投入，并表示“PS4 做得非常棒”。

数字串烧

600万

曾被 Square Enix 称为亏本之作的《古墓丽影》，正在产生丰厚利润。SE 总裁 Darrell Gallagher 透露，到本月底，《古墓丽影》累计销量将超过 600 万套，已经超过了公司的盈利预期，对其财务表现做出了巨大的贡献。

3年

2014 年 2 月 6 日，动视暴雪公司宣布今年的《COD》新作将由 Sledgehammer Games 开发，该公司 CEO Bobby Kotick 声称今年的《COD》“可能是《COD》历史上最出色的”。

Sledgehammer 曾协助 Infinity Ward 共同开发了《COD 现代战争 3》，如今他们将会独挑大梁。动视暴雪宣布今后“《COD》系列”的开发周期将会从 2 年延长到 3 年，由 3 个工作室轮流负责，仍然保持每年一作的频率。动视暴雪表示希望通过此举进一步提高《COD》的质量。

153.9亿

据市调机构 NPD Group 统计，2013 年美国游戏软件市场规模为 153.9 亿美元。其中零售游戏销售额 63.4 亿美元，二手游戏及租赁消费 18.3 亿美元，数字内容（下载游戏、DLC、手游、社交游戏）已经成为美国游戏市场的主力，销售额达到了 72.2 亿美元。

在硬件方面，由于新主机的上市，2013 年美国游戏硬件市场规模增长了 5%。软硬件全部加起来，2013 年美国游戏市场总规模增长了 2%。虽然增长幅度不大，但是比起之前连续两年下降，这至少表明美国游戏业已开始复苏。

1TB

索尼于 3 月 11 日正式公开了次世代蓝光光碟，其最大存储能力达到 1TB。这种新规格光碟名为“档案碟（Archival Disc）”，这是专业领域的次世代光碟格式新标准，仅面向专业用途，目前暂无投放消费市场的计划。目前消费级蓝光光碟的最大容量为 50GB。

正如其名所示，档案碟主要是为各种组织机构提供，用于保存资料的光碟格式。这种光碟为一次性写入，双面均可保存数据，单面分三层。与一般光碟相比，它不仅容量巨大，而且能够长期保存。这种光碟格式是索尼与松下共同研发的，计划于 2015 年夏季推出。第一个版本的档案碟“只有”300GB 的容量，之后会推出 500GB 版，并最终提高到 1TB 版。

索尼在发言中说：“近来电影业对于资料存储性能的要求大大提高，还有云数据中心也需要大数据量的存储，网络服务的发展使得数据量呈爆炸式增长。”

蓝光最新出碟推荐

2013年11月~2014年2月

—按发售时间排列—

文 十大恶劣天气 编 初心者 美编 小瑟



黄金时代

The Best Years of Our Lives



IMDB评分 8.3

BD发行日期	2013年11月5日	版本	A区
年份	1946年	类型	剧情/战争
容量	50GB×1		

1945年，二战结束，以参战国中最小代价摘取最大胜利果实的美国由此进入了黄金时代，于一年后公映的本片恰恰就是一部应景之作。它将镜头对准了三名退役士兵——弗雷德（达纳·安德鲁斯 Dana Andrews 饰），艾尔（弗雷德里克·马奇 Fredric March 饰）和霍莫（哈罗德·拉塞尔 Harold Russell 饰），讲述他们回到故乡之后重新开启的人生轨迹。

执导本片的威廉·惠勒，是与卡普拉，柯蒂斯，刘别谦，怀尔德等大师齐名的好莱坞“黄金时代”电影艺术家。作为一位追求精致构图与具有传统欧洲古典戏剧风格的导演，惠勒的作品拥有强烈的文学特征，同时又擅长使用摄影技法来为故事主题服务。本片的数个片段，也是影视学院传授通过深焦镜头实现场面调度技巧时，经常会引用的范例。除了欧洲导演在视觉领域所体现出的文艺范以外，惠勒的确也想在反战主题上有所突破（毕竟让还在欢呼雀跃的胜利者们去反思自己的不是，这不仅赚不到钱，而且可能会变成自砸招牌的蠢事）。在影片的三位主人公的身分设置上就清晰的体现出了这一点：原本处于不同阶层的人，在军队这个大熔炉中彻底颠覆了各自的人生，有钱人只能屈身基层，而屌丝青年却由于机缘巧合戴上了“大盖帽”，还有临近战争结束时也没有参加一次战斗，却在一次意外中造成终身不幸的倒霉鬼。而在回到现实生活之后，军衔和资历章再一次被原先的阶级标签所代替，当然，对战争荒诞性的揭示只能点到为止了，投身好莱坞的艺术家们在与商人们的较量中总是处于下风，即便是把本片按照《猎鹿人》、《生逢七月四日》的路子拍下去，恐怕也要等到30年之后才能那么干了，毕竟越战电影的“黄金时代”本身也是为了迎合社会思潮的需要。作为一部不能扫兴的电影，自然要在故事发展过程中把不和谐因素慢慢消除殆尽。于是我们就看到了一部标准的弘扬真善美，散播正能量的电影。本片所表现的战后美国社会风貌和矛盾，对于想要了解这段历史的观众而言也具有相当高的价值。

巨人传

Giant



IMDB评分 7.7

BD发行日期	2013年11月5日	版本	A区
年份	1956年	类型	西部/史诗
容量	50GB×1		

1910年，约翰·福特将摄影机对准牛仔与骏马，在电影技术的“创世纪”年代便开启了西部片的历史。在接下来的30年时间中，这种矛盾对立关系简单明了，人物性格特征刻画鲜明，伴随着商业片观众喜闻乐见的枪战、追逐、爱情元素的影片类型，自然而然地得到了大幅度的发展，并且最终成为了美国电影的代表。然而在传统西部片走过了40年代下半页最后的黄金时期之后，也随着美国经济战后腾飞的黄金时代的到来，而在观众日益多元化的审美情趣面前开始自由落体。以西部片为代表的传统类型片迅速被别出心裁的“反类型片”所取代，我们看到在传统西部片的招牌式人物约翰·韦恩，也不得不在1956年的《搜索者》中放下牛仔的放荡不羁，在沧桑与落魄中迎来一个时代的结束。

1956年的《巨人传》就是这样一部作品，这部西部片在“反类型”道路上走得比《搜索者》、《正午》，乃至是连枪声从头到尾都听不到几声的《原野奇侠》还要远——导演乔治·史蒂文斯要做的就是从景观和视觉上彻底抹去“西部”的印记。本片围绕德州牧场主本尼·迪克一家二十世纪初叶至中期的生活变迁展开情节叙事，正片长度高达200分钟，单论长度，的确可以归入“史诗片”的行列了。除了本片的故事发生在西部以外，与狭义上的“西部片”已经没有任何的联系，故事的脉络，就是讲述德州第一代石油大亨的发迹史。从中我们可以看到当时美国东海岸和西部地区之间的文化冲突、种族歧视、一战给生活带来的冲击、妇女地位等等能够展示西部三十年巨变的时代元素，主人公一家人的变迁，也是美国中西部社会发展的缩影。



蓝光最新出碟推荐(2013年8月至2013年11月，按发售时间排列)

伊甸之东
East of Eden



IMDB评分 8.1

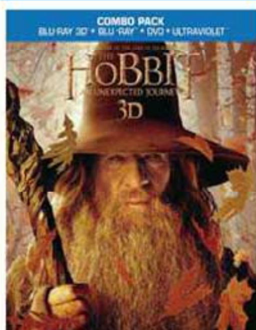
BD发行日期	2013年11月5日	版本	A区
年份	1955年	类型	家庭/伦理
容量	50GB×1		

青年演员詹姆斯·迪恩，划过上世纪50年代好莱坞影坛的一颗流星。凄苦的童年让他的双眸充满了迷人的忧郁，他的美貌足以让同性窒息，除此之外，他还有让功成名就的实力派明星们羡慕嫉妒恨的表演天赋，最重要的是他在追寻演艺之路上的执着。迪恩一生只演过三部电影，而本片正是他的遗作之一（另外两部为《无因的反叛》与《巨人》）。1955年9月30日深夜，也就是本片公映前不到一周，迪恩驾驶着心爱的保时捷在加利福尼亚Cholame市发生车祸，在生命之花即将怒放的时候以这种方式结束了自己的一生。

本片的剧本同样充满了传奇色彩，它取材自诺贝尔文学奖作者斯坦贝克的同名家庭伦理巨作，如此野心的巨著，被改编成了不到2小时的情节剧。片中主角Cal从某种意义上来说，正是为迪恩这样一个长着天使面孔、恶魔内心的大男孩而度身定制的。本片的故事灵感来自于《圣经》中该隐和亚伯故事，讲述一个因为自认为得不到爱的正太与父亲和一对双胞胎兄弟之间的家庭冷战。对于时下忙着按照"鬼父当道，爱恨相杀"模式胡诌故事的编剧老爷们，也有相当大的借鉴作用：相爱的人往往相互伤害起来也是最恨、最不择手段的，爱的越深，伤的就越深。但是在绝大多数的时候，手足、父子相残的原因并不是缺爱。而是爱得太深太浓，以至于双方完全不懂如何去表达罢了。



霍比特人：意外之旅 3D
The Hobbit: An Unexpected Journey 3D



IMDB评分 8.1

BD发行日期	2013年11月5日	版本	A区
年份	2012年	类型	奇幻/冒险
容量	50GB×1		

《霍比特人》在《魔戒》系列原著小说中的地位并不高，因为它只是一部面向低龄读者的枕边书，讲的就是小孩子们再熟悉不过的"勇者斗恶龙"故事，但它却是整个宏大故事的起点。托尔金老爷也正是在本书的创作过程中，产生了构建一个拥有独特历史、时间线、价值观、历史观、种族和英雄的平行世界的想法，这也是《魔戒》系列日后之所以能够成为西方奇幻文学翘楚的根本原因——作者并不仅仅只是给读者描绘线性化的故事和固化的人物，而是提供了"中土"这样一个沙箱式的无限世界，从而让这里成为一座蕴含着无穷话题的宝库。

也正是因为这个原因，早在第二集"皇上回宫"之后，粉丝们就开展起了丰富多彩的"霍比特人"请愿活动，PJ大神也正有此意，但毕竟"霍"的基调与三部曲有些不搭调，只能在结束与索伦的大决战之后再行商议了。然而次贷危机导致的金融风暴，导致筹拍工作由于找不到金主而没有了下文，米高梅破产再重组，华纳接手之后又给折腾个不轻，等到PJ把原班人马凑齐，时间已经过去了十年。因此当熟悉的主题音乐响起，烫金字体书写的片名最终出现在大银幕时候，无数脑残粉们争相泪奔……

从剧作风格上来说，PJ的原班人马巧妙地填平了"霍比特人"与三部曲之间在基调上的差异，故事发展完全套用了当年第一季的模式。比如开场用大场面一面轰出气势，一面叙述前情，然后是"干豆腐"骑着白马去抓壮丁，小队集合完毕后踏上征途，就连结尾也是大家边远眺下一集的故事发生地边打鸡血。从技术力上来说，本片除了CGI的优质表现以外，另一个革命性的技术是48fps的画面帧速。尽管全球顶级的电影技术工程师们在2011年CinemaCon大会上已经形成了共识——只有60帧的放映速度才能实现真正平滑的动作回放，但由于目前市面上数字电影集成媒体模块（IMB）最大支持的合成码率约为450Mb/s，3D化的《霍比特人》如果使用这一标准，那么惟一的解决方案就是让数字院线集体升级放映设备了。但即便是在48帧的速率下，本片动作场面的微小细节，也会带给我们难以言表的新奇体验。



刺杀肯尼迪：五十周年纪念套装
JFK: 50 Year Commemorative Ultimate Collector's Edition



IMDB评分 8

BD发行日期	2013年11月12日	版本	全区
年份	1991年	类型	政治/惊悚
容量	25GB×1		

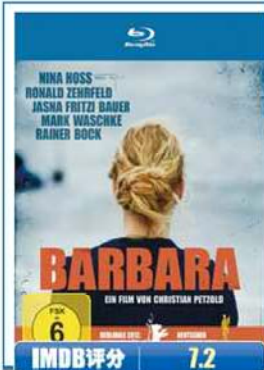
五十年前的1963年11月22日上午，约翰·肯尼迪抵达达拉斯市的拉夫菲尔德机场，与夫人一道前往达拉斯市进行连任选举造势活动，对于这位深受爱戴的总统来说，他的时间永远地停留在了中午12:30分，座驾试过迪利广场第一个拐角的时候……肯尼迪遇刺事件的真相，也成为了21世纪世界政坛的最大谜案之一。直属约翰逊总统的沃伦委员会之后公布的内容多达51本的报告书，将JFK遇刺定性为没有任何政治企图，没有国外势力参与的单一事件，但仅仅从公众渠道得到的信息就可以看出这绝非是奥斯瓦尔德单枪匹马所能完成的罪恶行径：当天特勤局临时更改行车路线，并且完全违反总统保护条例，允许街旁窗户可以打开，对市民撑伞的举动也没有制止，车辆通过弯道时仅为2档10公里/小时的速度，让坐在敞篷车中的总统成为了待宰的鸭子；"杀手"奥斯瓦尔德很快被捕，并在转送羁押地点的途中被另一名同样是"市民"身分的枪手灭口，在场70名警察无一人做出反制行动；在总统遗体送往帕克兰医院之后的尸检过程中，参与者全部有军方背景，从而无视总统身上7处由不同口径武器、不同弹道造成的创口的事实，得出是单枪、单发子弹所为的奇葩结论……

本片正是从新奥尔良地区检察官吉姆·加里森(Jim Garrison)的视角，用大银幕对这一悬案进行了一次非官方的审判。尽管奥利佛·斯通的结论并没有超越半个世纪以来阴谋论爱好者们所进行的无数假设与脑补，但他成功地将观众的思维代入至对犯罪动机的思考：谁有权组织规模如此之大，过程如此之精密的行动？谁有权掩饰？谁又是JFK之死的最大受益人？当然，本片将阴谋论色彩无限上纲，将约翰逊总统和美国情治机构描述得犹如邪教集团那样面目可憎，也的确有失公允，毕竟限于真实史料被封锁（要到2035年才能解密），加里森的一言堂本身也充满着逻辑和证据上的硬伤，本片更应该看作是通过JFK事件来探讨自由主义与政府权力之间关系的政治电影。须知当年加里森在法庭上指控林登·约翰逊才是谋杀肯尼迪的凶手，将美国政府描述成一个法西斯集团，照样可以在走出法院大门之后进行正常的工作，不会被扣上"寻衅滋事"，乃至是"颠覆国家政权"这样的大帽子。如此一部"主题不正确"的电影可以毫无顾忌的拍，并且拿走数个小金人，这种事情是绝不可能在"真·法西斯"的国家出现的。如果你觉得JFK纪念套装所包含五张影碟太过浪费，那么还可以选择同日发行的一套JFK与《被隐藏的美国历史：冷战》合并发行的蓝光套装，后者同样是奥利佛·斯通充满左翼思维，极力为红色帝国洗白的历史记录作品。



蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

芭芭拉
Barbara



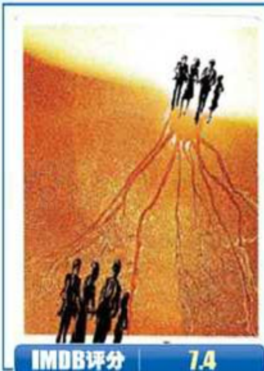
BD发行日期	2013年11月12日	版本	全区
年份	2012年	类型	爱情/历史
容量	25GB×1		

沉闷、压抑，凄清的风景、枯燥的工作、周围人麻木的表情、随处可见的政治文宣口号、如影随形的秘密警察斯塔西……对于东德人民来说，"要么忍，要么滚"的法则并不适用，因为这个国家即便在日后统一之后也没有出海口，往东边去，面包和自由只会越来越少，往西边去，必须越过由无数机关枪、地雷和铁丝网封锁的高墙——历史证明了全长155公里，目的是不是为了让外面的人无法进来，而是让里面的人无法出去的这道建筑物，并不能阻止无数东德人为了心中那一丁点的希望而拼命"翻墙"，其中的许多人并没有踏上西德的土地便灰飞烟灭。柏林墙，也成为了德国电影人（尤其是曾经在东德成长经历）挥之不去的情结，中国观众所有幸见识的德国现代优秀电影，很多都属于这一亚类型，其中有《窃听风暴》这样的严厉批判和反思，也有《再见列宁》那样的温情与荒诞。这些影片于对政治批判也好，对普通人的生活环境描写也罢，它们共有的特点就是回归到人性，让饱受压抑之痛的人性更为绚烂和美丽。

《芭芭拉》讲述了一个翻墙失败的女医生刑期结束之后被发配到乡下，在接受"贫下中农再教育"的过程中再度策划出逃的故事。与《窃听风暴》相比，本片的故事缺乏戏剧性，金熊奖导演克利斯蒂安·佩措尔德始终都是用平稳克制的基调，依靠演员的表演和镜头的调度来呈现这个可以用一句话就说完的故事，就像德意志的民族性那样，历经磨难却不动声色。



天外夺命花1978年版
Invasion of the Body Snatchers 1978



BD发行日期	2013年11月18日	版本	全区
年份	1978年	类型	科幻/惊悚
容量	25GB×1		

1978年的《天外夺命花》是同名小说"Invasion of the Body Snatcher"（Jack Finney，1954）的第二次翻拍，讲述的依然是一个小镇上的绝大多数居民被来自外星的孢子感染，沦为嗜血暴力的"豆芽人"（Pod People）后，几个幸存者的逃亡故事。这一系列作品共4部（含一部TV迷你剧），年代跨度近半个世纪，基本每一部放在各自的时代里都能挖掘出很多东西。1956年的第一部正发生在冷战的初始年代，尽管麦卡锡主义在两年前就已经破产，但美国政府依然在极力渲染"共产主义意识形态"的渗透，反共浪潮一浪高过一浪。片中那些被换了脑子的老熟人们，正象征着麦卡锡所描述的那些打入美国社会方方面面，乃至是要害部门的"白皮红心"的间谍们。而拍摄于70年代后期的美国，正处于经济陷入滞涨，原先信奉的凯恩斯主义不再适用，极有观念崩塌、重组与再形成的年代。许许多多的信仰崩溃，许许多多的新鲜的价值观出现，所谓"垮掉的一代"，正是这一时期用毒品、性解放、暴力等行为与传统抗争，却又找不到出路的年轻人的最佳注解。因此本片幸存者与豆芽人之间的关系，从一味的追与逃，变成了奋力而又无奈的抗争。整个社会都陷入了病态了，只有几名主角是清醒的，但他们再奋力呐喊也只是徒劳，最终只能接受两种命运：要么死掉，要么为了身体的"活"而选择精神被同化……



彗星之夜
Night of the Comet



BD发行日期	2013年11月19日	版本	全区
年份	1984年	类型	科幻/惊悚
容量	50GB×1		

1705年，著名的英国天文学家哈雷根据牛顿最新的天体运动定律，预言了这颗在1531,1607和1682年被看到的彗星能在1758年回归，虽然哈雷于1742年去世，但这颗彗星却如期在1759年重新回来了。为了纪念哈雷，人们用他的名字来命名这颗彗星，这就是哈雷彗星。根据哈雷留下的计算公式,这颗"扫帚星"将会在1986年再度回归地球。受20年来空间探索热的影响，世界各地涌现出了大量的天文爱好者，对于欧美的中产阶级家庭来说，不在自家阁楼上摆一架家用天文望远镜，简直都不好意思和人打招呼。伪非太空控开始利用各种地摊出版物制造谣言，将哈雷彗星与地球的相遇说成是相撞，和80年代中后期抢购板蓝根预防乙肝一道，制造了严重的社会恐慌。其实，由于完全不同的运行轨道，哈雷慧星根本不可能撞地球，1910年那次的彗尾扫过地球已经是绝对的微小概率事件。不过，由于互联网尚未普及，以及"公知"这种生物的缺乏，这一令人惶惶不可终日的谣言在欧美也具有相当的市场。而于1984年上映的《彗星之夜》，就是迎合这一社会恐慌而拍摄的应景之作。

在本片中的这枚"山寨哈雷"的名字名为RD，是一颗拖着赤尾的近地小行星，在它光临地球的时候，天空会笼罩在一片美轮美奂的红晕之中。纽约就是用肉眼观测RD的最佳地点，无数人汇聚到这座大都会中欣赏一生只能有一次机会见识的奇观。然而让人意想不到的是，直到第二天天明之后，遮天蔽日的红云依然没有散去，而此时的纽约街道上已经空无一人……

对于广大70、80后观众来说，"彗星之夜"这个片名恐怕已经消失在了记忆之中，但看到上述这段剧情介绍，应该能够找回儿时的回忆。当时正值中美关系蜜月期，本片也在中美史克的运作之下同步引入了国内，并且在央视《正大综艺》的《海外剧场》栏目中多次播出过。虽然接受过各种灾难片特效场面狂轰滥炸袭击的今日观众很难在这部老片中找到刺激，但入手这部蓝光依然会让你感到物有所值。它不仅能够让你找到失落的记忆，更重要的是能够让你找到《首都地》、《我是传奇》等末日影片的"根"与"本"。

飞机总动员
Planes



BD发行日期	2013年11月19日	版本	全区
年份	2013年	类型	卡通/励志
容量	50GB×1		

《飞机总动员》原本属于直接出碟式的发行方式，尽管它具有一定的制作水准，但"屌丝竞速爱好者追逐梦想，成就自我"这个题材早已经玩烂了，尤其是在《音速蜗牛》档期撞车之后，"飞机"的市场命运可想而知，我国电影发行部门暑期档在二者之间只引进了"蜗牛"，也很能说明问题。之所以能最终登陆大银幕，除了本片导演科莱·霍尔与皮克斯大佬约翰·拉塞特之间的关系不一般以外，更重要的因素就是片中那家德高望重的老式战机的"机"物原型就是后者的父亲，一位战功卓著的飞行员。当然,，影评人和影迷们并不会对本片同样开一扇大大的后门，关于本片缺乏新意的指责自然是无可避免的了。与"汽车"相比，"飞机"无非是把主角换成了一架撒农药飞机，把板牙变成了加油车，警长变成了中尉……一句话，只要你看过"汽车"和少年阿汤哥主演的那部"好大一支枪"，"飞机"差不多就可以不用看了。

不过在农历新年的欢乐氛围中重拾这部2013年度最可能被低估，甚至是忽略的卡通电影，我们还是很容易发现它的价值之所在。也许是编导明白那些靠拟人化抖出来的老梗无论再怎么搞笑，都是"汽车"玩剩下来的东西，干脆就忽略"文戏"，将时间全部交给紧张激烈的空中追逐过程，仅此一点就值得一看。另外值得观众深思的是，由于本片与"汽车"的人设和观感实在太过一致（飞行表演场边端坐的"观众"，甚至直接调用了"汽车"的模型），如果不是皮克斯黔驴技穷那么很有可能包含着一个巨大的"阴谋"——会不会把常见的交通工具都给"总动员"一遍，以此来构建一个统一的时间观，形成皮克斯的又一核心品牌？

蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

绝命毒师全季套装
Breaking Bad: The Complete Series



IMDB评分 8.5

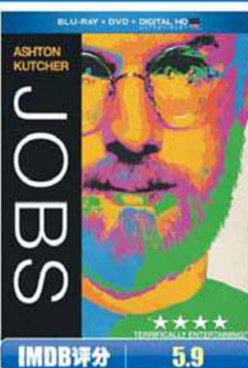
BD发行日期	2013年11月26日	版本	全区
年份	2013年	类型	犯罪/剧情
容量	50GB×16		

被广大美剧迷誉为现代题材领域“看了一遍之后就会对追其他剧彻底失去兴趣”的《绝命毒师》，终于在去年9月29日落下了帷幕。从某种意义上来说，这部架构庞大、人物关系复杂的神剧，讲得就是从一个扣脚大叔形态的屌丝化学教师利用自己的专业知识以及内驱力，成长一代毒坛霸主的黑暗史诗。同中国美剧迷最熟悉不过三个主角形象——鲍小强（24小时）、杰克医生（Lost）和“史高飞”（越狱）相比，老白当初在RV中以一条内裤和一只贩毒面具的猥琐登场不仅毫无美型之感，而且随着背景介绍的放开，我们发现这根本就是一个窝囊废——工作窝囊，家庭窝囊，性格更窝囊。他根本就是一只路人甲乙丙丁，而且是什么特殊技能也不具备的标准大众脸。至于制毒能力，并不算是什么天赋，他只是将一个化学老师所具备的基本常识，结合学校提供的教具和原料制造出来的。老白之所以能够成为绝命毒师，其根本就在于这个以卑微、猥琐为关键字的男人内心那股常人无法察觉的叛逆之心。他要的不仅仅是毒品换取的外快，他要追寻自己的敬仰与尊严，以及一切尽在他一人掌控的王者之风，他要成为在毒品网络中呼风唤雨的上帝。

老白在在全季中的运筹帷幄与内心的天人交战，所体现的正是在一个男人在陷入绝望时内心所爆发的野望——大部分人只是将其当作是可笑的白日梦，在逆境中偶尔产生了点冲动，很快又将其视为自欺欺人，然后继续怨天尤人，而老白恰恰将这些野心付诸实施。就像第一季陷入绝境的老白将枪对准了自己的脑瓜子，但冰冷的枪口却驱动着老白去完全陌生的领域，进行一次发现另一个完全不同的自我的探索那样，在野心和欲望的驱动下，他成就了自我，也在光环作用下慢慢毁灭着自我。前四季的所有的一切，只为了以黑暗、压抑为主基调的最终季的这次爆发。对于老白，你憎恨他，又同情他，纵然他的人生已经于当初发生了180°的转变，甚至变得完全不符合你对这位毒师的审美预期，但你依然会不由自主的关注他的命运，这是因为老白心中涌动的黑暗，我们又何尝没有过？



乔布斯传
Jobs



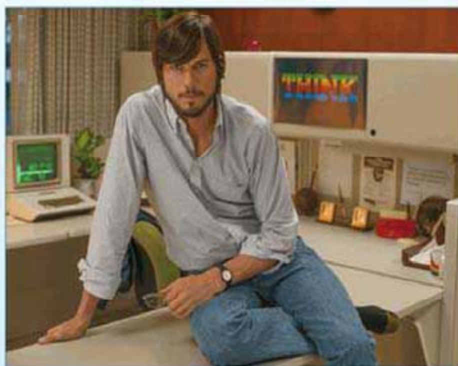
IMDB评分 5.9

BD发行日期	2013年11月26日	版本	全区
年份	2013年	类型	传记/剧情
容量	50GB×1		

乔老爷发明的“苹果”+“手机”=“宗教”的公式，彻底改变了世界。即便你是一个拿着“雷布斯”们制造出来的期货YY优越感的标准“果黑”，恐怕在内心深处也会对已经羽化登仙的教主大人心怀几分敬仰，毕竟移动互联网、触摸屏和手机这三个早已出现的事物，正是在他的手中变成了集万千宠爱于一身的“肾机”、“肾板”，也彻底改变了我们的生活方式。如果这个世界没有乔布斯，那么今天的我们根本就不知道“用户体验”、“来福斯代尔”等等火星词语究竟是什么意思。对于一部全世界果粉都会争相买单的电影，最符合大众审美预期，最具卖点的拍法，就是重现这个永远都是一身黑色T恤、牛仔裤加跑鞋打扮的精瘦小老头，在每次新产品发布会上那撩人心魄的表演，表现这个绝代暴君是如何决策果断，英勇坚定地帮助苹果完成转型，用自己完美型人格征服董事会，用自己超强的统治力和执行力来打造独一无二的产品，在纵横天下，无人能敌的辉煌之中迎来自己的终点。

然而，以如此方式来炮制教主大人的传记电影，又显得很粗俗：对于乔布斯的这十年辉煌，已经留下太多的影像资料，数次发布会都有高清视频，想看的话点击任何一家线上视频网站就能看到。拍成教主名人轶事的串串烧，那么任何一个读过沃尔特·艾萨克森的《乔布斯传》的人，恐怕知道的都不会比编导们的少。退一步讲，即便真的可以按照“喜大普奔”的节奏来拍这部电影，恐怕也应该在至少20年之后，毕竟乔布斯的“遗作”还是我们中间不少人不忍丢弃的玩物。只是在“移动互联时代没有一家公司可以长期一家独大”的铁则的作用下，20年之后的一部描述前苹果公司CEO的电影究竟会有多少人买账，这还要打上一个大大的问号。

作为一个标准的果粉，《乔布斯传》的导演乔舒亚并没有让10年以来乔布斯为苹果带来的辉煌出现在本片的时间线中，而是将镜头对准了那时候还是“人”，而没有封神的乔少爷：自小被父母遗弃，在养父母支持下开始车库创业，在苹果公司领导层的“步步惊心”中被迫离开，又在这家公司被微软打得只剩下一口气的时候受命于危难，最终力挽狂澜，成就自己的王朝霸业。果粉们迁怒于本片无趣、无高潮的根本原因，在于这是一部没有出现iPhone、iPad、Macbook的乔布斯传记电影，只是几部早是老古董，并且即将停止更新产品线的iPod在眼前晃了几晃。但正是因为我们看到了尚没有走上神坛的乔布斯，才会明白他为何能够改变世界：他才华横溢，他不择手段，他偏执无比，他曾经众叛亲离，但是他有一点是普通人所不具备的：他能够在任何的时候都坚持自己是对的，并且最终力排众议，用市场反馈，而不是事前的假设来证明自己是对的。如果从“历史唯物主义”的角度来看，Lifestyle时代的到来是一个历史的必然，是事物发展规律的必然结果，并不是乔布斯一个人所能左右的。本片则是从“历史唯心主义”和“英雄史观”的角度来告诉我们，这个心中怀有野心，知道自己注定能改变世界的家伙日后的封神之路，同样也是一种“历史的必然”。



赤焰战场2
RED 2



IMDB评分 6.7

BD发行日期	2013年12月3日	版本	全区
年份	2013年	类型	喜剧/动作
容量	50GB×1		

幽默的本质在于身份与行为的错位。2011年，史爷爷的《敢死队》牵起了一股“老年动作片”的风潮，《赤焰战场》的推出就是一种典型的跟风行为，尽管它的DC漫画版本已经存在了很长时间了。不过，本片却把“老年动作片”这种错位发展到极致，创造一流娱乐效果。

话说“姜还是老的辣”，这本身几乎就是一句骗人的鬼话，真正老到光荣退休之后的“老家伙”们，无论是精力、体能、脑力还是接受新事物的能力都无法与年轻人相媲美。不过，这支由几个老爷爷、老奶奶凑到一起混编而成的RED（Retired Extremely Dangerous，退休且极度危险）特种部队，却要硬生生地将这一不可逆转的生理定律打破。不少观众认为较第一集相比，“夕阳红2”在诙谐氛围上淡了许多，因为前作的演员阵容中除了布鲁斯·威尼斯老爷子以外的其他人根本从来就没有参演过动作片。也正是由于这种超越演员戏路和年龄层次的“反串”，才造就了本片别具一格的喜剧风格。而到了第二集，根本就是将好莱坞动作大片中的超级英雄们替换成了一群老家伙，再配上一些轻喜剧中常用的老梗。但反过来说，正是几位老戏骨凑到一起所引发的化学反应，让老伙伴们一同上下乱窜，而且还一道拯救了RED2苍白无力的剧本。



蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

杰克·瑞恩电影收藏装

The Jack Ryan Collection



BD发行日期	2013年12月3日	版本	全区
年份	1990年	类型	惊悚/动作	容量	50GB×4

杰克·瑞恩是已故军事小说作家汤姆·克兰西笔下最具代表性的虚构人物，他从CIA基层情报分析员做起，一步一步做到中情局代理局长，并且最终入住白宫椭圆形办公室。其间阻止过恐怖分子针对英国王室和梵蒂冈教宗的暗杀；在情报极其有限的情况下引导苏俄台风级战略潜艇"红色十月"号的叛逃行动；主持调查发生在美国本土的微型核弹爆炸，挫败原教旨主义者意图挑拨美俄关系，引发世界大战的阴谋；以个人魅力感化俄国领导人，并且一手主导俄国加入北大西洋公约组织……这样的丰功伟业，是好莱坞有史以来制造出来的任何超级英雄都永远无法比及的。在克兰西的作品中，以杰克·瑞恩为主角的一共有10部，统称为"杰克·瑞恩系列"。其中的四部小说被改编成为大银幕上的杰克·瑞恩系列，它们分别是1990年的《猎杀红色十月号》、1992年的《爱国者游戏》、1994年的《燃眉追击》和2002年的《恐惧的总和》，亚历克·鲍德温、哈里森·福特和当时的偶像派男性本·阿弗莱克分别饰演过这一角色。

无论是小说还是电影，均把瑞恩表述称拥有超强判断力、自制力和行动力，而且深爱着家人，永远维护国家利益，捍卫美国价值观的理想人物，完全符合"假大空"的标准。然而这一人物之之所以能够拥有如此之强的魅力，关键就在于杰克·瑞恩的人物塑造，走的是一条反超级英雄的道路。他既不能熟练使用武器，也不能抡着沙包大的拳头将敌人砸得稀巴烂，他甚至极少涉足一线。瑞恩的战场，就是分析员的办公室，他的武器，就是手中一份份写有"最高机密"的情报、卫星图片，手中的放大镜。当然，这并不代表影片中看不到动作场面（只是这些活都让能那些很能打的专业户包办了）。杰克·瑞恩电影不同于传统动作片的地方，就在于能够把运筹帷幄的情报战和刺刀见红的前线战事很好地结合起来的，既有



大后方的的"宫斗"，也有前方枪林弹雨的血战，出场人物众多，却又在同一个危机中彼此关联。在动作片已经陷入穷途末路的今天，回顾拍摄于上世纪90年代的这四部"文艺动作电影"，我们可以对"惊心动魄"一词的含义有更深层次的体会。

健男抢钱团收藏版

Pain & Gain: Collector's Edition



BD发行日期	2013年12月3日	版本	全区
年份	2003年	类型	动作/喜剧	容量	50GB×1

在拍摄完"变3"之后，爆炸导演"买拷贝"曾经一度表示过他自己绝不会再拍"变4"了——大概这种漫天爆炸、大机器人掐架、大胸软妹子秀大腿的路数就连自己也要吐了。虽然在天价片酬的诱惑之下，他后来依然接拍第四部。不过在于香港开机前的空闲期之前，贝导却携带马克·沃尔伯格、道恩·强森等等一线猛男，倒腾了一部走"内涵"路线的小品。说《健男抢钱团》走的是"文艺小清新"路线，这只是相对于迈克尔·贝最擅长的爆炸电影而言的。说得更恰当一点，"买拷贝"这次丢掉了成吨的雷管，改燃放起了制造欢天喜地气氛的爆竹。

在本片杀青之后，贝导就曾经一脸神秘地对媒体说："这就是属于我的《低俗小说》。"大概没有影迷会把他的话信以为真，因为自从《勇闯夺命岛》之后，他根本就没有拍过任何一部有一丁点营养成分的动作片——哪怕是方便面中的脱水蔬菜和不仔细找根本找不到的肉末都没有。《逃出克隆岛》开头很唬人的20分钟，也由于标题剧透的中文片名给糟践了个干干净净。但到了同样是以肌肉男、追车戏、爆炸戏和枪战戏为标准配置的《健男抢钱团》之中，一切都大不一样了。任何对迈克尔·贝鄙视到极点的影评人，也会发现这位"炸药导演"居然也是玩电影的高人。本片讲的是成天在健身房中摸爬滚打，把类固醇药物当饭吃的无脑肌肉男不甘于自己的屌丝身分，通过"精心"制定出来的愚蠢犯罪计划捞偏门的故事，过程自然是各种误打误撞，演员的表演也是极尽犯傻卖萌之能事。配合贯穿全片的励志对白，"No pain & no gain"主题的反讽效果十足。从中我们看到了科恩兄弟式的故事，迈克尔贝的镜头语言，昆汀式的暴力戏谑，很难想像这样荒诞的犯罪故事竟然会是改编自真实事件——它的黑色和笑点太癫狂太神经质了。最后，贝导也首次重视了在自己的暴力电影中注重教化作用，因为影片越往后看，就越笑不起来……

金刚狼2

The Wolverine



BD发行日期	2013年12月3日	版本	美版
年份	2013年	类型	动作	容量	50GB×1

为什么《金刚狼》在去年10月份引进之后会被强塞一个"2"？因为译制人员显然把《前传：金刚狼》当成"1"了。其实，本片说的是《X战警3：最后一战》之后的事：在不得已杀死了格雷琴，狼叔从此陷入痛苦之中无法自拔，始终无法原谅自己，为了回避现实而隐居加拿大的高纬度寒带森林之中。必须在自我重塑三观之后，才能在下一次被"叉子教授"招募的时候不会再用一句"FXXk off！"让对方滚粗……至于将本片大量使用日本元素，说成是预算不足导致只能制造噱头，这就更是无稽之谈了，虽然预算不足这事情的确是存在的。对《金刚狼》漫画原著熟悉的观众应该知道，早在上世纪80年代早期由弗兰克·米勒创作的Wolverine迷你漫画，就明显受到了梶原一騎、小池一夫、池上辽一为首的日本"剧画"的极大影响，本片大量运用的东瀛元素，不仅仅是对日本市场的重视，也代表着一种回归。就狼叔这个X战警阵营中的中流砥柱的特性来说，他的超能力表现在可以自我恢复以及锋利的钢爪，这也注定了他的动作戏少了科幻片该有的未来感，更多是来自于受血肉之躯的能量，这也与本片忍者乱飞、武士刀乱砍的动作背景相当搭。

由于本片的故事并非前传或者正传的续集的关系，你不必担心因为没看过前面几部而导致对剧情的理解不通畅，因为这次是完全属于金刚狼个人的冒险。片中金刚狼因为早年的一次机缘巧合而来到日本，却意外的卷入到了日本黑帮的阴谋之中，同时他也收获了一段短暂且印象深刻的新恋情。电影将美国漫画英雄与日本背景结合在一起试图去营造一种新鲜感，但也的确是由于成本限制，在超级英雄电影观众最喜欢看的特效方面就做得比较阳春了，因此也显得缺乏高潮。至于字幕结束后的强大彩蛋，只能反衬这部电影的苍白无力了。

大巧局

Family Plot



BD发行日期	2013年12月3日	版本	全区
年份	1976年	类型	惊悚/悬疑	容量	50GB×1

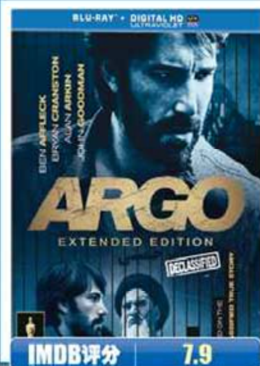
本片是悬念大师希区柯克职业生涯的最后一部作品，剧本改编自据维克多·坎宁（Victor Canning）的一部小说，讲述一名只会装神弄鬼骗钱的女灵媒卷入了一宗谋杀案之中，令到两家人为了钱财问题而展开明争暗斗。从风格上说更接近希氏的早期商业化作品，尽管包含着希区柯克一贯的镜头以及诡异的配乐，但娱乐性明显增强，且不强调个人风格，突出用悬疑效果来创造娱乐性。

熟悉希区柯克作品的观众都知道，他的后期作品已经基本放弃了凌厉冷峻的作风，在故事编排上也完全摒弃了间谍、美女这些"高大上"元素，取而代之的是将镜头对准中下阶层的普罗众生，男女演员长的是一个比一个丑，风格由优雅精致转变为粗粝写实，故事也改用山姆佩金法式的犯罪情节和戏剧性的反转，虽然这已经不再是典型的老希，但却是老希作品最有可看性的一个时期。



蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

逃离德黑兰解密加长版
Argo: The Declassified Extended Edition



BD发行日期 2013年12月3日 | 版本 美版
年份 2012年 | 类型 惊悚/历史 | 容量 50GB×1

《逃离德黑兰》讲述的是CIA探员托尼·门迭斯化装为好莱坞电影人，深入伊朗解救美国大使馆部分人质的历史事件，此前本片已经发行过蓝光版。这次推出的解密加长版，除了增加了时长不超过5分钟的几个无关痛痒的镜头以外，对于想对这一段"黑历史"有所了解的观众而言最具收藏意义的，就是两张HD花絮碟。Disc One的内容包括有《当事人证词》，包括有这次行动的策划人员、六名当事大使馆工作人员对这一惊天计划的采访录音；《编导工作日志》，其中收录有"小本"同编剧Chris Terrio就剧本和其他技术问题所进行的讨论录音，从中我们将了解到这位演不优则导，并且在导演岗位上做得风风火火，大有成为伊司顿伍德第二的青年才俊，在创作过程中是如何与同事们擦出闪耀的火花；《中情局与好莱坞的联系》，讲述为这次行动提供后勤保障工作的好莱坞著名电影人John Chambers与CIA在情报战线上的其他合作，这也是以软实力与硬实力相结合的方式来争取国家利益的典范；《逃离德黑兰》，拍摄于2005年，为了纪念行动胜利25周年而制作的一部25分钟电视纪录片。

DIsc Two的主要内容包括有"Argo行动解密"，当年对杰米·卡特总统和Tony Mendez的专访，这两位Argo行动的直接指挥者与实施者阐述了事后要将详情列为最高机密，以及为什么又会解密，并且大张旗鼓地表彰参与者的缘由；



"本·阿弗莱克的平衡法则"，讲述身为导演和主演的小本是如何在再现历史事件与商业电影之间找到平衡点，获得奥斯卡评委的一致青睐的个人创作过程；伊斯坦布尔之旅，连接欧亚大陆的古城伊斯坦布尔是本片的拍摄地点，这段9分钟的纪录短片将带领我们前往影片中的几个主要取景点。

神偷奶爸2
Despicable Me 2



BD发行日期 2013年12月10日 | 版本 全区
年份 2013年 | 类型 喜剧/卡通 | 容量 50GB×1

10年前，环球凭借这部颠覆性的卡通黑马作品横扫票房，靠的就是号准了人民群众对"贱"与"萌"的热爱，一个长的奇形怪状的糟老头子格鲁和他手下那群可爱的胶囊小黄人负责了前者，而那三个可爱的小丫头则主要负责了观影乐趣剩下来部分。十年之后，如此设定的主角早已是大行其道，由皮尔斯·柯芬领衔的原班人马干脆回到了家庭温情戏剧的套路上来。长着一脸恶相的格鲁，在那三个活宝的调教之下早已成为了只披着一层坏蛋皮囊的标准奶爸，在第一部的月亮打劫后，他干脆干起来生产儿童食品的业务，原先用来制造高科技使坏武器的地下工厂与那群黄豆豆们都一并转型成了生产基地。而老搭档Dr.Nefario因为怀念起以前做坏人的日子，而放弃和他过平淡的做恶心果冻的生活另谋高就了。一个不再做坏人的坏人，阻止别的坏人不再做坏人；借着家庭催化爱情，又借着爱情完整家庭。至于其中的过程，自然简单到人人都能当编剧的地步，不过作为一部全年龄段的卡通作品，它的最主要任务是让人开怀大笑，而续集对这个任务的完成度的确很高。

第一集温情的点，在于格鲁和三个小女孩一起组成了一个全新的家庭，他们幸福的生活在一起。第二集，这个家庭因为少了一位母亲而面临许多问题，于是给格鲁找个老婆成了这部电影的主线。这个点子很棒，但是男女主角的情感互动的确也不是一部面向儿童的卡通片所能表现好的，于是找乐子的活计，在第二集中就基本被小黄人们给包办了。

速度与激情6
Fast and Furious 6



BD发行日期 2013年12月10日 | 版本 全区
年份 2013年 | 类型 动作/竞速 | 容量 50GB×1

每一部竞速题材电影/游戏的开头或者结尾部分，都会看到一段警告字幕，大意就是说本作品所呈现的各种飙车场面，都是由专业车手辅以CGI特效，或者完全为电脑实时演算而成，总之小朋友们千万不要模仿因为那很危险云云。《速度与激情》系列的领衔主演之一保罗.沃克的车祸身亡，仿佛在为这段关于"电影不同于现实"的声明打上一个活生生的注解。犹如西斯·莱杰的死之于《蝙蝠侠：黑暗骑士》的意义那样，沃克所遭遇的不幸，无形中也提升了这部并不是那么有内涵的普通商业大片的纪念意义。

作为一名演员，他们的最大特权，就是在大银幕上近乎无限的生命权：驾驶着F-18战机冲向外星人正在蓄能的能量主炮，在一片山崩地裂中拯救全人类；一面高呼着"Freedom"一面笑对独裁者的屠刀；扮演着正义战警，在寡不敌众中依然射光最后一发子弹，流光最后一滴血……，然后在下一部由他们主演的电影中，新的英雄又会回来。沃克所饰演的奥康纳跟随者一批小伙伴，从街头偷车蟊贼混到地下赛车领域叱咤风云的人物，从东京到里约，从与赛车竞速发展到同火车、坦克乃至喷气式飞机一同狂飙，玩的一次比一次大，无数次地与死亡擦肩



而过，却又无数次的化险为夷。作为FF系列的两大核心人物之一，除了导演和编剧以外，没有人可以杀死这个重情重义的"小妹夫"。而世人万万没有想到的是沃克居然以这样一种方式告别了钟爱他的观众。惟一让人宽慰的是，保罗·沃克可以一直以布莱恩·奥康纳的身分，活在那个充满了速度与激情的世界中。

海扁王2
Kick-Ass 2



BD发行日期 2013年12月17日 | 版本 全区
年份 2013年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

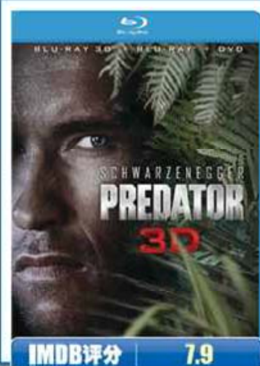
当暴力萝莉和中二正太已经长大，当主创人员已经全部更换，当影片的预算已经被制片方严重压缩之后，《海扁王2》质量是可想而知的——是的，它不再像当年面具小萝莉挥舞着野太刀乱斩人时那样惊艳，甚至可以说完全丧失了个性。其实，从暴力镜头的限制和大量不适合青少年观赏的镜头被删减来看，本片的定位已经调整为了一部打着超级英雄招牌的校园青春片，就跟Kick-Ass 1前半部分给人的错觉那样，只不过这次在中盘之后再也没有上一部那惊艳无比的反转，变成了一部让人昏昏欲睡的说教片，连漫画本身反英雄的内核都给完全丢掉了。本片公映之后，北美的那些专业影评人毫不吝惜地用最刻薄的话语进行各种冷嘲热讽，不过本片的IMDb评分显示它依然是一部值得一看的续集，这不能说是完全归功于感情分的成分在里面了。因为如果真的是烂到让人不忍直视，观众应该普遍给予超低分才对。

其实，并不是每部电影的续集都能够像《终结者2》、《异形2》那样保持强大的创新力。如果用平常心来观赏本片，我们就会发现虽然它依然是一部主打胡闹的Cult片，但是却极好的地呈现人物心路历程：这部电影开始思考"超级英雄回归现实生活后"的处境。没有《守望者》里的曼哈顿博士那样的超能力，没有《蝙蝠侠》里富可敌国的高富帅，海扁王和超杀女在身边人不断的牺牲里换来成长的阵痛，用两位主角的自我觉醒与认识，赋予了该系列所不具备，也不应该具备的内涵层次。



蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

铁血战士 3D
Predator 3D



IMDB评分 7.9

BD发行日期 2013年12月17日 | 版本 全区
年份 1987年 | 类型 动作/科幻 | 容量 50GB×1

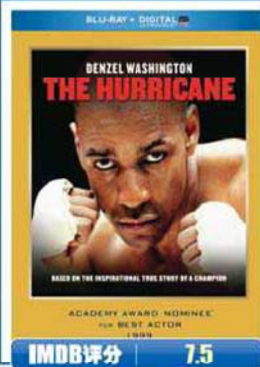
很多人认为《铁血战士》系列是《异形》的衍生物，因为二者实在太过相似了：都是表现一个孔武有力的主角在封闭环境中与未知外星生物的对决，只不过一个角色是肌肉汉子，一个是女汉子，战场环境一个是找不到出路的南美丛林，而另一个则是封闭的太空船。说铁血战士的出现时因为福克斯公司看到“异形”太能卖钱了，于是就用动作电影的元素和套路来重新开发一个系列，这也是说得通的，因为自从“铁血”第二集开始，福克斯就在努力增强这两只美式科幻动作片中最有代表性的怪兽之间的联系，日后还出现了让它们在一起互掐的AvP系列。

说到底，“异形”和“铁血”之间共同的渊源，来自于80年代风靡一时的越战电影。两部电影中的主角，均持有着最先进的军事科技和无与伦比的火力优势，拥有长期的训练与实战经验，对付任何能够想象得出的极端情况都显游刃有余。然而当猎人们带着轻松愉悦的心情和目空一切的姿态踏上未知的区域之后，上述所有的“优势”都被彻底的绝望感所吞噬了。最终均在与看不见的敌人作战的时候陷入了恐惧的泥潭，直到一个一个在原始森林中孤独而悲惨的死去——这本身也是对美军士兵在越战中处境的真实写照。与“异形”相比，“铁血”的叙事更加单刀直入，生猛爆爽的动作场面一改科幻惊悚电影的内敛作风。本片不仅票房上取得了成功，也稳固了阿诺德.施瓦辛格银幕硬汉不可动摇的地位。

作为一部老片的3D重制版，想看到威风凛凛的大铁血有冲出屏幕的错觉，还需要观众的猛烈脑补才行。不过3D效果还是能够为肌肉兄贵爱好者们在重新观影过程中找到不少惊喜，毕竟本片中的肌肉猛男数量众多（阿诺可是跟随一个肌肉小分队集体行动的），南美炎热潮湿的气候又让这些大块头纷纷“宽衣解带”，配合着3D效果的加强，会让人产生“上去捏一把”的冲动。



飓风
The Hurricane



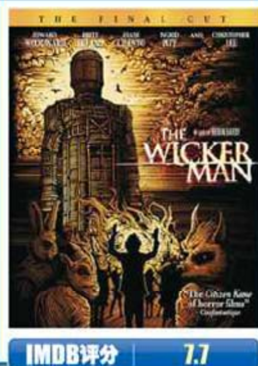
IMDB评分 7.5

BD发行日期 2014年1月7日 | 版本 全区
年份 1999年 | 类型 剧情/动作 | 容量 50GB×1

本片改编自美国司法史上的一个著名的冤案，当事人是60年代名震拳坛的拳王——“飓风”鲁本·卡特（丹泽尔·华盛顿饰）。鲁本出生于社会底层，自幼深受白人警察的欺凌，并且在11岁的时候就和日后栽赃陷害自己的恶警结下了梁子。他后来参加了越战，回国之后在一场舞会上结识了日后的妻子。当生活进入美满轨道的时候，一次新泽西酒吧杀人案彻底毁掉了自己的生活。在自由的希望全部幻灭之后，他将自己前半生所经历的愤怒、骄傲、痛苦、失落与绝望写成自传出版。随着时光的流逝，人们已经逐渐忘记了“飓风”这个曾经叱咤风云的名字。直到二十年之后的一天，一个黑人男孩马丁在偶然的机会中，从旧书摊上读到了昔日拳王的这本早已泛黄的心路历程，决定组成独立调查组为这个素未平生的“历史人物”沉冤。

本片采用了双线并行手法，由大墙内外的叙事线索构成。导演并没有将重点放在如何表现鲁本的冤情有多么悲惨，也没有占据道德制高点对美国司法制度发出控诉。警察把鲁本抓走，然后在匆匆审判之后就被判处终身监禁，这是所有人都知道的事，但在大牢中的生活，恐怕就只有他自己才知道是怎样的滋味了。本片所着力表现的正是这个硬汉在在长期的牢狱生涯中，是如何在愤恨和不甘的折磨下逐渐被“体制化”，逐渐失去对自由的向往，到后来希望出现在眼前之后又是如何纠结，最后又是如何克服对已经不属于自己的世界的恐惧重新站立起来，让自己重新感受到正义的光芒。

异教徒
The Wicker Man



IMDB评分 7.7

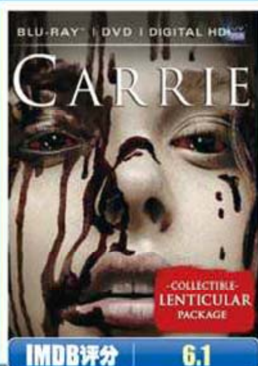
BD发行日期 2014年1月7日 | 版本 全区
年份 1973年 | 类型 剧情/恐怖 | 容量 50GB×1

06年由堕落到“非烂片不接”的昔日影帝尼古拉斯·凯奇主演的同名翻拍电影，根本就是烂片一部，然而1973年的《异教徒》原版的风评也并非有多么好，它在公映时就被英国电影发行方扣上了“我们所看过最烂的十部电影之一”的帽子，与《索多玛120天》之流并列。对于绝大多数人，尤其是基督徒来说，本片的视听元素让很多人都会觉得浑身不舒服，而对于资深恐怖迷来说，这就是对影片素质的最佳赞誉。

影片讲述一名极度恪守基督教训诫，洁身自好的警探接到了所管辖区域内一座名为“Summerisle”的小岛上一封匿名信，声称岛上的一位名叫Rowan Morrison的女孩失踪了，而当他来到该岛寻找线索后，发现不但是发信人本人，就连该岛的居民，甚至是女孩的亲生父母都坚决否认受害人的存在，他只能选择旅店暂住下来，好慢慢发现其中的线索。自从踏上小岛的那一刻起，他就发现生活在这个封闭世界中的人们的“三观”，尤其是宗教信仰与由新教徒构成的英国主流社会截然不同，警探本人也意识到了自己所接手的绝非普通的失踪案件……

直到本片进行到一半多的时间内，它的架构依然遵循着传统侦探片的模式（只是重口味场面实在是多得令人发指），然而即便是无神论者，在代入主人公角色之后，也在这个遍布“异教徒”的世界中陷入了巨大的恐慌。恐怖效果的营造，本质都是让观众在自己无从掌控的危险事物面前陷入恐慌，真正上档次的恐怖片，从来不屑使用突然出现的鬼怪或者血腥场面来吓唬人，而是让所有“不正常”事件的接连上演都遵循着我们的日常生活经验和事物本身的固有逻辑的——本片正是这一创作思路的典范之作。

魔女嘉莉
Carrie



IMDB评分 6.1

BD发行日期 2014年1月14日 | 版本 全区
年份 2013年 | 类型 恐怖/动作 | 容量 50GB×1

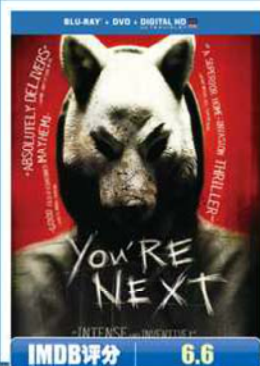
也许导演金伯莉·皮尔斯已经明白1973年公映的原版《魔女嘉莉》根本无法超越，自己再怎么折腾也只能是映衬这部经典的伟大，在2013年的重拍版中，她将重点放在了人物遭遇与观众生活经历的共鸣上：每个人在青春叛逆期时都或多或少地感受到自己被某一群体所排斥，虽然极度努力想变成大家眼中的正常人，却总被认为是怪胎，于是便幻想自己拥有超能力，能让大家尝到苦头之后全部跪倒在自己脚下。时隔三十年后的这次翻拍，明显瞄准了Teenage观众，加大了校园和家庭戏，尤其为嘉莉的母亲安排了许多的戏份，女主角也美型了许多，“超杀女”的演出也让观众对主人公少了份心疼，多了份快感。

说重拍版根本就是一部保留“魔女”原作人物关系的青春片，这是一点也不为过的。将时代背景放到当代之后，故事由于宗教所导致的矛盾被最小化。原版中的母亲明显是一个“邪教痴迷者”的形象，骨肉亲情对于这个妖妇而言是可有可无，而女儿对这样的母亲却充满了依赖，这种反差创造出了贯穿首尾的虐心感。在13新版中，女儿更像是一个不想逆来顺受的叛逆少女，这本身也符合青少年观众的人物审美。魔女之所以最后变成了魔女，其过程就像那些校园暴力的受害者在忍受百般欺凌之后，从家中带来一支半自动手枪然后见人就杀那样通俗易懂——这似乎也表达了导演对层出不穷的美国校园枪击案件的看法。



蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

你是下一个
You're Next



IMDB评分 6.6

BD发行日期	2014年1月14日	版本	全区
年份	2013年	类型	动作／恐怖
容量	50GB×1		

大凡是动作电影，无论是正面还是反面人物，在动作场面结束之后都有一个坏毛病，就是杀人杀不透，结果轻则是好基友被还剩下一口气的杂鱼一枪击毙，重则是大Boss被主角成功逆袭，更有甚者，不是杀不透，根本就是不想杀，拿着枪对着已经制服的主角唧唧歪歪半天，结果说到兴起之初完全忘记了自己是干什么的，等年对方是如何挣脱之后实施反手一击都没看清楚，就挂了！这样的错误，在血浆创意工坊——狮门影业的这部片子中是绝对不可能犯下的。

《你是下一个》采用了密室恐怖片的标准设置：老年夫妻庆祝结婚纪念日，邀四方儿女到自己位于山间林地中的小屋团聚。结果不知从哪里窜出来的面具杀人团伙一个接着一个夺去了他们的小命。隐藏在这群表面一团和气又血脉相连中的一家人中的凶手究竟是谁，这并不是惟一的看点。如此老套设置的小成本电影之所以能够得到恐怖迷的一致认可，关键就在于它位于中盘的逆转好戏，让观众们不仅感受着受害者的恐惧，也体验着着施暴者的绝望。

菲利普船长
Captain Phillips



IMDB评分 8

BD发行日期	2014年1月21日	版本	全区
年份	2013年	类型	传记／剧情
容量	50GB×1		

2009年4月8日,，美国货轮马士基·阿拉巴马号在由阿曼的Salalah到肯尼亚的Mombasa的途中遭到了索马里海盗的绑架，全部船员被俘，这也是美国建国以来首宗已遂海盗袭击事件。阿拉巴马号船长菲利普在这一事件中果敢处置，尽可能地挽救船员的生命，并且为Navy SEALs随后的营救行动争取到了宝贵的时间。

执导本片的“绿草地”大叔 保罗·格林格拉斯）对本片风格的处理，更像是此前的《93号航班》，强调用当事人的视角来还原历史大事件。虽然绝大部分人知道事件的过程和结果，但却会自始至终地为主角命悬一线的处境而无比紧张。作为一部商业电影，本片并没有刻意突出戏剧性，更没有煽情、滥情段落，从头到尾都是用“老阿甘”火力全开的演出和真实的镜头来打动你。

本来，在“伪军事记录”风格遍地走的今天，格林格拉斯套用成名作《谍影重重2》的快速剪辑和凌厉气势，完全可以谱写一曲讲述海军特战队员神兵天降拯救美国公民的英雄赞歌。尽管本片非常有面子地请到了参与当时营救行动的宙斯盾级导弹驱逐舰“班布里奇”号、护卫舰“哈里伯顿”号和两栖攻击舰“拳师”号，海军另外还提供了近百名士兵担任群众演员，但即便到了最后的高潮段落，《菲利普船长》也没有落入美军募兵宣传片的鸡血节奏。另外值得称道的是，在由于“政治不正确”而遭遇惨败的动作惊悚电影《绿区》之后，格林格拉斯并没有走上一条媚俗之路。即便在美国船员vs海盗这样立场已经非常明确的电影中，导演也试图从一个相对中立的视角来还原事件，从当事人的情感角度出发，以此与二元对立的是非判断拉开了距离。



机械战警
RoboCop



IMDB评分 7.5

BD发行日期	2014年1月21日	版本	全区
年份	1987年	类型	黑色／动作
容量	50GB×1		

美国流行文化产业最为擅长的事情，莫过于制造各种天生神力，以救万民于水火为己任的超级英雄。但超级英雄想要能够成为万众景仰的偶像，需要在生产线上进行各种紧密的装配与后续包装。在超人、蜘蛛侠、蝙蝠侠等等如雷贯耳的名字中，机械战警（铁甲威龙）绝对是一个异类与特例，因为它实在是太过屌丝化了：《机械战警》本身没有众多超级英雄漫画所积累的人气与底蕴，它是1986年刚刚进入好莱坞大门的青年导演保罗·范霍文（Paul Verhoeven）的处女作，投资也是仅仅是达到B片的门槛。影片公映之后的轰动效果，并不仅仅是来自于本片那用今天的眼光来看也属上乘的科幻设定和动作戏的编排，更重要的是这部合了犯罪、科幻、动作和黑色喜剧元素的电影所表达的深刻内涵。

从科幻命题上来说，《机械战警》在对先进技术普遍持保守立场的上世纪80年代，就率先提出了人与机械共存是挽救人类社会腐化堕落的惟一途径。片中出现的人类角色，无论是墨菲昔日的同事，街头持枪暴徒还是制造自己的大财团科技精英们，每个人都利欲熏心，各怀鬼胎。选择将维系社会公平正义底线的警察职责交给机器，以此来恪守大公无私的信条，这本身就是一个巨大的讽刺。铁甲威龙正是因为忠实执行程序设定，并且介入了内心深处所保留的道德判断，才逐步走上了大老板们的对立面。80年代中后期同样是垄断经济恶性发展，跨国财阀（尤其是日本大公司）左右政治格局的时代，因此本片从人民大众的立场出发，将以反政府、反大集团、反精英的左翼思潮，借墨菲一个人的抗争史表现得淋漓尽致。

不到30年之后，现实中的底特律就因为汽车制造工业的集体崩盘而沦为一座废都，就像当年《机械战警》中所描述的那样，政府由于资不抵债而宣布破产，通过出卖公众资源来换取维持资金（下面就该Omni Corp集团登场了），表现出了充分的预见性。此外由何塞·帕迪里亚导演，乔尔·金纳曼、塞缪尔·杰克逊、加里·奥德曼主演的2014新版已经于今年一月公映，将新老两版对同一个故事的演绎方式进行对比欣赏，也别有一番风味。



极速风流
Rush



IMDB评分 8.3

BD发行日期	2014年1月28日	版本	全区
年份	2013年	类型	传记／剧情
容量	50GB×1		

詹姆斯·亨特（James Hunt），F1赛史上最具争议的车手，他一头飘逸的金色长发，长相英俊，偶像外表下的却是极其混乱的私生活。日常生活基本上是在高级酒店豪华套间的大床上，在充满着烈酒和大麻气息的夜店包间中度过。他不修边幅，做任何事情都不考虑后果，甚至在面对主流媒体的金牌记者时也是脏话连篇。然而只要坐进了赛车的驾驶舱之后，他就能把所有的激情全部投入进这个封闭的空间，因为他对F1的爱是任何提供感官刺激的事物都无法取代的，甚至连亲情和爱情对于此时的自己来说都是浮云。

奥地利车手尼基·劳达（Niki Lauda）则是一个完全不同的人，他不仅是亨特的最大竞争对手，而且在性格上也完全处于前者的对立面。这个其貌不扬的短发男根本没有放荡不羁的资本，他对速度的追求更加职业与纯粹。在训练和比赛以外的日常驾驶中，他的驾驶风格完全可以归入“老年组”的行列。

一个是天造奇才、恣意挥霍的疯子，一个是恃才傲物，认真严谨的怪咖，这两个从人格到风格都大相径庭的赛手的碰撞，注定要在1976那个F1大奇迹的年份中擦出火花，引爆一段让后人津津乐道的传奇。2013年最佳传记电影，没有之一！

蓝光最新出碟推荐（2013年11月至2014年2月，按发售时间排列）

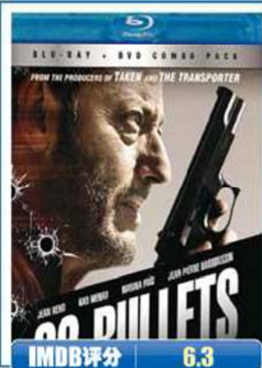
时空恋人
About Time



BD发行日期	2014年2月4日	版本	美版
年份	2013年	类型	科幻/爱情
容量	50GB×1		

如果说美式喜剧的关键字是“屎尿屁”，那么属于英式喜剧的自然是优雅、轻松与温情了。本片导演兼编剧理查德·柯蒂斯最擅长的就是创造让人一边微笑着欣赏故事，一面收获浓浓幸福感的故事，《诺丁山》（Notting Hill）和《真爱至上》（Love Actually）就是最为典型的代表作。本片讲述的是突然被告知自己拥有时空穿梭超能力的Tim，想回到过去俘获曾经暗恋已久女神的芳心，改变过去的遗憾。穿越仅仅只是本片的噱头，因为基于时空旅行的片子（比如《蝴蝶效应》），很少有这样平和的情节——没有惊险的拯救过去，没有多么感人肺腑的爱情传奇，没有人在宿命面前无力挣扎之后的绝望，整个故事就是在“心灵鸡汤”的节奏中上演，的确是一部用爱来拍摄的治愈系影片。

二十二颗子弹
22 Bullet



BD发行日期	2014年2月11日	版本	全区
年份	2010年	类型	黑色/犯罪
容量	50GB×1		

不太冷的杀手里昂，是让·雷诺演艺生涯的最高峰，在此之后，大叔逐渐淡出影坛，给游戏玩家们留下印象的作品，恐怕还是《鬼武者3》了。从某种意义上来说，《二十二颗子弹》就是Good Ending版的《这个杀手不太冷》的续集：穿着SWAT制服成功混出公寓的里昂隐姓埋名，靠着自己的打拼混成了巴黎某个黑帮的老大查理。作为一个话事人，他很特别，因为他不仅仅重视利益，更重视社团内部的平衡，制订了一整套规则，从而遏制了小弟们的贪欲给集团利益所带来的破坏性局面。而在退位之后，他却没有享受到港片中那些当年义薄云天，退休后依然倍受敬仰，一有大事就要将后生们请出来主持公道的“叔伯”们的待遇——查理很快遭到了那些被压制多年的手下的暗杀，在身中22发子弹依然大难不死之后，孤立无援的查理决心做回曾经的里昂，开始了一场血腥的清理门户行动。

杀人无数，从不失手的里昂最后败在原本不属于一个杀手的情感上，片中那盆走到哪里都要带着的植物和那只叛逆的小萝莉，正代表着大叔内心的一片净土，为了这份卑微的光明与美好，他可以抛弃一切，包括生命。在《22颗子弹》中，这位老爷爷同样是因为内心中那块最柔软的地方而栽了跟头，在其他黑帮分子们忙着纵情声色的时候，查理却喜欢聆听歌剧，与孩子一起享受天伦之乐。你可以说这样的“怪癖”与真正的社团分子格格不入，但却不能否认宽容、仁慈与善良是人性不可或缺的组成部分，只是它们在每个人心中的比例有所不同罢了。

一切尽失
All is Lost



BD发行日期	2014年2月11日	版本	全区
年份	2010年	类型	剧情/灾难
容量	50GB×1		

紧随《菲利普船长》之后发行蓝光的《一切尽失》，应该算是电影史上导演与主演年龄反差最大的一部电影，主演罗伯特·雷德福德今年已经是71岁了，而导演尚多尔还是一个稚气未脱的小伙子。雷老爷子在各种风吹浪打、日晒雨淋、电闪雷鸣的残酷镜头中亲自上阵，摸爬滚打不带一点含糊，完全就是在用生命在演戏。在这样一部不可能加入任何虚幻场面和大老虎、大猩猩这样的动物旅伴的航海求生片中，我们只能看到一个老船长试图摆脱困境，通篇只能看到船、人和大海，吃住修、与自然抗争和求救，台词渺渺，甚至连主角的名字都无从知晓。想把这样简单的故事拍得摄人心魄，掷地有声，对导演的掌控能力有极高的要求，而年轻的尚多尔就是做到了这一点。

安德的游戏
Ender's Game



BD发行日期	2014年2月11日	版本	全区
年份	2013年	类型	剧情/科幻
容量	50GB×1		

点头表示Yes，微笑表示友好，这对于现代人而言似乎是通用的肢体与表情语言，而对于中非一些原始部落的人而言，点头的意思是No，我们的近亲——大猩猩则认为嘴角上扬代表着敌意。试问即便是同一个地球上的物种之间的沟通也是如此鸡同鸭讲，我们又如何才能与外太空的智慧种族共通谱写和谐宇宙的壮丽篇章？即便地球人与异形生命谁也不想发动先发制人的攻击，但在彼此的试探与对峙中，一个不经意间的动作就可能引发严重的误判，进而导致种族间的血腥仇杀，到头来，还是按照“非我族类，其心必异”的逻辑，对长着和自己不一样的生物实施“Kill them all”。《安德的游戏》中的人类军队之所以要启用一群娃娃兵，是因为高官们信奉文明之间没有温情脉脉的和平，只有资源的抢夺和消灭对方为目的的战争。拥有一颗单纯的好胜心的儿童，他们对命令永远不会有疑问，他们不会有太多的感情牵挂，他们更适合这种由于两个种族（民族）之间不尝试相互了解所造成的战争。

作为行云奖科幻经典改编电影，本片的主要吐槽点，自然就来自于“原著党”们罗列的一系列罪状，诸如那哪条线去掉是多么不合理，哪段剧情由于缺乏过渡而导致转折过于生硬等等，但这些问题是任何长篇小说在剧本化过程中都难以避免的，除非将导演加文·胡德换成彼德·杰克逊，按照《魔戒》的分量来拍，才能让那些因为读过原著而产生莫名其妙优越感的高端人士们闭嘴。只要电影能够把这部成书于冷战最为紧张阶段的作品的主题——“消灭敌人，能否保全自己”表现出来，就已经足够。

地心引力
Gravity



BD发行日期	2014年2月25日	版本	全区
年份	2013年	类型	剧情/奇幻
容量	50GB×3		

在刚刚结束的86界奥斯卡颁奖典礼中，由阿方索·卡隆执导的《地心引力》成为本届奥斯卡最大赢家，揽得最佳导演、最佳剪辑、最佳摄影、最佳视觉效果、最佳音效剪辑、最佳音效剪辑、最佳配乐共7项大奖，创下了科幻电影新的纪录。作为一部足以载入史册的电影，尤其是一部针对中国观众量身定制的“2013年国庆献礼片”，相信绝大部分的观众都已经在影院的座椅上感受到过了失重的错觉，因此本片也没有任何介绍的必要（相信您一定是必入了）。因此借用这个机会，翔您推荐一部本片的太空生存精神一脉相承的手游作品——《深空求生》（Out There）。

作为一部太空科幻策略题材游戏，《深空求生》没有让我们率领着数支庞大的舰队进行史诗级的太空争霸战，不需要我们管理各个派系的外交、贸易、科技等等复杂的子系统。它的格局可谓是无限的小：玩家所扮演的，是一名从超睡眠中被唤醒的太空人，此时它发现飞船由于此前发生的事故（也许已经过去了几十年）已经严重偏离了航道，早已飞出了太阳系，到达了银河系的深处。在船体严重受损，资源奇缺的情况下，想要回到地球，惟一理论上可行的方法，就是以蛙跳方式，在相邻星系之间进行短途超太空跳跃，期待能够在到达一个新地方之后能够继续人品爆发，从异形遗迹、废弃船只，以及在登陆星球表面开采之后获得旅行所必须的资源，好支撑接下来的归乡之路。玩家生命力的维持，取决于三种资源：燃料，跳跃、常规飞行和开采都会耗费这项资源，油箱空掉之后的你只能悬浮在太空中等死；氧气，游戏中几乎干任何事情都会耗费掉这一宝贵的资源；铁，修复飞船外壳必不可少的资源，否则船体上一个芝麻大的破孔就会宣告主角的死亡。除此之外，游戏中还有15种稀有金属元素，它们是研发高级科技的必需品。

正是因为玩家在任何情况下的生存都是没有保证的，因此不可能有长期的战略规划，只能是走一步算一步，今朝有酒今朝醉，游戏中没有适时找个借口照顾一下玩家（比如像动作/射击类游戏那样在主角垂死的时候丢个血包什么的）的潜规则，太空孤单生存由于未知而带来的恐惧得到了最大化的发挥。虽然地球的位置在星图上清晰可见，但你每一次的努力，并不代表自己又朝着家园的方向迈出了坚实的一步。由于突发状况，飞船可能被迫传送到此前去过的星系，甚至被任意传送到不知道哪个鬼地方，此时的你恐怕更能体会到浩瀚宇宙中人类的渺小与无力。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

神机 Q&A
PS3 常见问题解答

Q 最近听到很多人说什么"国际精品网",说这个网络可以连接外服网战丝毫不卡,这个是怎样的一回事?（假装凯子）

A 国际精品网其实是上海电信推出的一个业务，它本来是为一些经常与国外进行联系的企业而设计的，这些企业经常会进行视频会议等操作，因此跨国连接的稳定性是他们的首要要求。如果就游戏而言，其主要特是在连接海外服务器时速度和稳定性都大大提升，降低延迟，因此受到不少游戏玩家的青睐，但这个业务目前只有上海本地可以办理，还有待进一步普及。

Q 自《横行霸道Ⅴ》的多人模式推出后我就一直玩到现在,特别在关卡制作器放出后,各种自制任务像雨后春笋一样出现,弥补了官方任务数目有限的遗憾,最近听说有部分最老的差事要被撤下了,那是不是意味着我以后都无法玩到这些老的差事了?加入新的自制差事是不错,但这样一刀切也有点太过了吧?（少年突突突）

A 这位读者对这个消息有点误读了，实情是在《横行霸道 在线》差事制作器放出之后，不少制作者创造出了多个与官方差事素质比肩的任务，R星对此作出了肯定之余，并为这部分优秀的差事提供"认证"，在得到官方认证后的优秀自制差事会出现在自由模式的地图上，由于游戏在自由模式地图上能够同时显示的认证差事数量有限，因此R星决定在地图上撤下去年12月第一批获得认证的自制差事，以推广更多新的优秀自制差事。但是这并不代表官方差事以及老的认证差事会消失，玩家通过手动选择游玩差事依旧可以找到所有这些任务，从根本上说其实没有任何改变。

Q 小编们好,我最近才终于购入PS3,不知现在购买PS Move是否值得?它支持的游戏多吗?（索尼大法好）

A 如果是在PS Move发售之初，小编可能会回答你："随着技术的成熟，相信会有越来越多的Move游戏推出，不妨持票观望。"但从现在看来，PS Move并不推荐购买，它支持的游戏十分有限，而且功能都比较鸡肋，就算是以PS Move作为核心的体感游戏，都普遍存在低龄倾向严重的问题，而且操作精度方面也不尽人意，最重要的是现在基本已经没有Move游戏推出，因此PS Move更像是一个摆设，如果你是一个核心玩家，那么PS Move真的不推荐购买。

Q 历经各种延期后,《监察风云》终于确定了发售日让我十分激动,毕竟操作黑客纵横于城市每个角落这个新颖的主题还是十分带感的,本作的剧情似乎十分给力,但是小弟是英语苦手,不知本作是否会推出中文版呢?望各位小编赐教!（幻十郎）



A 握手！《监察风云》的屡次跳票确实让我们作为玩家的等得太久了，与育碧旗下大名鼎鼎的"《刺客信条》系列"一样,《监察风云》也将推出繁体中文版，不过本作会先于5月27日推出英文版，再于稍后的6月内推出中文版，如果你不急着尝鲜，那么不妨再稍作等候购买中文版。

Q 一口气玩了《最后生还者》的本篇以及DLC之后,除了震撼还是震撼!这也让我更加期待下一个DLC的到来啊,请问各位小编现在有下一个DLC的消息吗?（深海蔚蓝）

A 顽皮狗已经公布《最后生还者》还会推出最后一个DLC，但这个DLC并非大多数玩家翘首以盼的剧情DLC，而是包含了新的多人模式内容、地图、武器以及技能的联机内容DLC，同时会追加一个新的单人模式难度。不过各位也不是太过失望，最近索尼公布了《最后生还者》将会搬上大银幕、电影版已在紧张筹备中的消息，虽然男女主角等关键信息都尚未公开，但喜欢游戏的玩家不妨小小地期待一下电影版。

Q《终极街头霸王Ⅳ》的打钱模式是怎样一个系统?还有第5名新角色公开了吗?（超大容量硬盘）

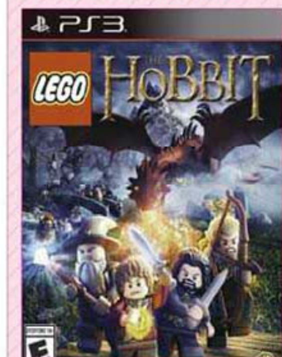
A 打钱模式是Capcom与维珍集团旗下的游戏部门（在线游戏与赌博业务）合作的业务，在对战时可以为自己下注，最低额度为10美元，赢得比赛就可以赢得金钱，这种赌博游戏界是十分超前的尝试，但个人并不倡导。而第5名新角色的谜底在近日终于揭晓，这名角色是名为迪卡布蕾（Decapre）的俄籍女子，她被维嘉掌控的犯罪组织影罗绑架与洗脑，训练成为维嘉手下的刺客，从长相来看，迪卡布蕾的长相与佳米（Cammy）无异，她非常憎恨佳米，因此一直在追杀她。迪卡布蕾在战斗时除了会使用与佳米类似的腿技之外，还会使用双手装备的伸缩锐爪攻击。



PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■监察风云


■初音未来 歌姬计划 F2


■乐高 霍比特人


■第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 3 月					
27 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	SEGA	音乐	日版
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2014 年 4 月					
3 日	梦幻俱乐部 Gogo	ドリームクラブ Gogo.	D3 Publisher	模拟育成	日版
3 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
8 日	乐高 霍比特人	LEGO The Hobbit	WB Games	动作	美版
10 日	第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 时狱篇	BNGI	策略角色扮演	日版
10 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
10 日	魔都红色幽击队	魔都红色幽击队	Arc System Works	文字冒险	日版
24 日	2014 FIFA 巴西世界杯	2014 FIFA World Cup Brazil	EA	体育	美版
30 日	光之子	Child of Light	Ubisoft	角色扮演	美版
2014 年 5 月					
15 日	索尼克 全明星赛车 变形	ソニック＆オールスターレーシング TRANSFORMED	SEGA	竞速	日版
15 日	偶像大师 One for all	アイドルマスターワンフォーオール	BNGI	模拟育成	日版
23 日	德军总部 新秩序	Wolfenstein: The New Order	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
27 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
29 日	机动战士高达 番外故事	機動戦士ガンダム サイドストーリーズ	BNGI	动作	日版
2014 年 6 月					
24 日	变形金刚 暗火燎原	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	动作射击	美版
26 日	假面骑士 穿越战争 Ⅱ	仮面ライダー バトライド・ウォーⅡ	BNGI	动作	日版
2014 年 7 月					
1 日	狙击精英 3	Sniper Elite 3	505 Games	主视角射击	美版
2014 年 8 月					
26 日	邪恶深处	The Evil Within	动作冒险	Bethesda Softworks	美版
2014 年年内					
夏季	终极街头霸王 4	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	日版
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Altus	角色扮演	日版

SCE二十周年纪念

——最强原创力量成长记



20年前，索尼正式进入游戏市场，并先后在日本、美国和欧洲建立了SCEI、SCEA和SCEE，在负责主机发行的同时，也开始为PS家族主机开发独占游戏。之后SCE整合其全球研发力量，成立了SCE全球工作室。

与其他绝大多数游戏发行商不同，SCE从成立之日起，就对开发原创游戏情有独钟。当任天堂、微软、EA、动视暴雪等业界巨头不厌其烦的开发各种续作之时，SCE在不断的创造全新系列，在续作主导游戏业的当今业界，SCE的这种创新精神更显得难能可贵。虽然SCE的游戏也不乏续作，但是与制作了数百款马里奥的任天堂、每年都在复制前一年游戏阵容的EA和动视暴雪相比，SCE总能不断创造出大量让人翘首以待的原创新作。虽然从软件销售额来说，SCE还无法进入游戏软件商三强之列，但在原创力量方面，SCE是当之无愧的业界最强！

文 清国清城 编 稀饭 美编 小瑟

SCE创立始末

如果没有任天堂的背叛，也许就没有SCE的诞生。

1991年6月，索尼在美国消费电子展上宣布将与任天堂合作开发SFC的光碟机。但是就在声明公布后的第二天，任天堂宣布其将与飞利浦合作。其实在此之前，久多良木健等主要项目负责人已经收到风声，并且向任天堂方面求证，但任天堂高层向久多良木健保证SFC光碟机仍然是由索尼开发。没想到任天堂不仅背叛了索尼，还故意在其发布声明中宣布更换合作伙伴，令其颜面扫地。在游戏产业史上，如此肆无忌惮违约的情况实属罕见。这起事件对索尼来说是奇耻大辱，同时也从侧面说明了当时任天堂有多么霸道而目中无人。

当时索尼与任天堂之间的争端主要是在商业模式上：按照双方初期达成的公司，索尼可以从今后发行的SFC CD-ROM版游戏中收取权利金，卡带版权利金仍归任天堂所有。但是随后任天堂意识到此举乃是引狼入室，今后的结果将会是被索尼鸠占鹊巢。当时在索尼哥伦比亚影业担任管理人的Chris Deering（后来的SCEE总裁）说："任天堂认为我们闯进了他的收费站，这是他们绝对不能接受的。"正是因为担心被CD-ROM供应商们掐住命脉，任天堂后来决定谁也不合作，坚持在N64主机上继续沿用卡带格式，由此为帝国的陨落埋下了祸患的根源……

在1991年CES展的一个多月后，索尼召开会议制定起诉任天堂的计划，当时担任索尼社长的大贺典雄说："我们绝对不会从游戏业撤出，继续前进！"获得最高层支持的久多良木健开始率队研发索尼自己的游戏机，其技术基础是一套广播级专业即时3D图像引擎"System-G"，电视台用该套设备制作特效。与此同时，索尼也在建立自己的游戏研发与发行渠道，在美日欧三地都建立了游戏发行网络。菲尔·哈里森就是在1992年9月加入了欧洲的索尼游戏发行部门，他说："从技术上说，System-G与游戏也不至

于相差十万八千里，但它确实是超高端的工作站。而久多良木健的计划是将其大量生产，并实现家庭能够接受的价格。”

但在索尼集团内部，“自主打造游戏机”的计划遭到了强烈反对。久多良木健在1992年1月的商业报告中如此写到：“索尼内部对于为何进入游戏业无法达成一致，居然还有人抱着盲目的信心与任天堂谈合作，这简直是在浪费时间并错失机会。”

直到1992年5月，索尼才终止了与任天堂的谈判。6月24日，大贺典雄在决策会议上最终批准了久多良木健的提案。为了让游戏机事业不受集团其他反对者的干扰，大贺典雄同意成立一个相对独立的分公司专门发展游戏事业。菲尔·哈里森回忆说：“当时索尼内部对进入游戏业的阻力非常大，PlayStation初期的广告中为何没有出现SONY商标？原因就在于此。索尼的那些守旧派担心PS毁掉这个伟大尊贵的、50多岁的品牌，他们将任天堂和世嘉视为玩具品牌，他们可不想做玩具。后来我们有好几年利润占到了整个集团的90%，他们这才改变了态度。”

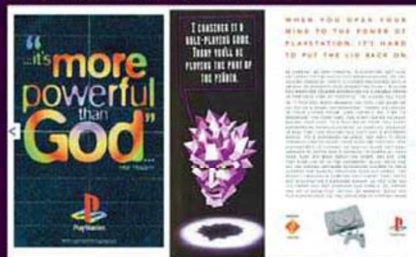
久多良木健与另外9名成员先是被安排到财务上与索尼集团独立的索尼音乐集团公司。这也说明了大贺典雄对游戏业务的重视。当时索尼音乐如日中天，索尼音乐的CEO丸山茂雄对久多良木健也非常支持，并答应亲自出面主持大局。此外，由于游戏行业也在朝着CD-ROM的方向发展，游戏的生产、发行和销售与音乐CD更加相似，所以和索尼音乐一拍即合。

1993年5月12日，索尼在东京赤坂某高级会所正式公开了PlayStation。半年后，由索尼集团与索尼音乐共同出资的SCEI正式成立，首任社长为小泽敏雄，丸山茂雄出任副社长，另外还有一名副社长是来自索尼集团的德中晖久。最后一位关键人物是美国索尼互动娱乐公司总裁兼CEO Olaf Olafsson。

至此，索尼终于踏上了通往游戏界王者的道路。



▲PS的早期原型机，当时还只是SFC的光碟机。



▲PS早期的平面广告。

SCE的创新缘由

SCEI成立初期，久多良木健负责技术层面，而商业层面的主要负责人是德中晖久。第三方关系拓展、商业渠道拓展，都是由德中晖久亲力亲为。

菲尔·哈里森在1993年夏季PS计划最终获得通过之时加入SCE，他负责在欧美向游戏开发商和发行商们推销PS。诱使第三方加盟PS阵营最核心的原因并非PS的强大机能，而是索尼提供的行销渠道。过去因为任天堂对游戏业实施的霸权主义，第三方并没有自己的销售渠道，所有游戏由任天堂统一生产，统一向零售商配货，发货量多少都由任天堂说了算。而索尼与索尼音乐利用其原有的行销网络，为SCEI建立了庞大的销售渠道，这些渠道完全向第三方开放，而且第三方可以自行决定游戏的产量与发货量。这对于一直受制于人的发行商来说，有着巨大的吸引力。1994年初的一天，索尼将日本绝大多数游戏发行商与开发商请到了东京的一家酒店，SCEI的40多名直销代表站在台上列成一排接受他们的点阅。德中晖久对发行商们说：“我们知道销售是大家担忧的问题，所以我们提前想好，为大家建立了我们自己的销售队伍。”

由于PS使用了CD-ROM，光碟更短的生产时间也让发行商们能够更灵活地把握商机。过去MD和SFC的游戏卡带需要10到12周的生产发货时间，如果对游戏的销售潜力判断失误，生产数量太少，在游戏发售三个月后才能有第二批追加出货，那时游戏热度早已散去，追加的出货可能也卖不掉了。而如果生产数量太多，又有可能造成积压，卡带成本太高，积压的损失可能是毁灭性的。相比之下，光盘生产周期只有7到10天，可以根据市场需要灵活追加供货。

第三方青睐PS，还有另外一个很少被人提及的原因——在1994年初之前，SCE基本没有自己的第一方工作室。虽然索尼音乐旗下有一些游戏开发团队，但是对于一线游戏发行商来说其影响力基本可以忽略不计。第一方太弱，就意味着软件市场完全留给第三方。过去掌控整个销售渠道的任天堂，总是将优势资源留给第一方的游戏，第三方早就受够了第一方游戏的压制。SCE表现出的第一方弱势姿态，让他们看到了诚意。

其实当时SCE已经在着手建立游戏开发队伍，不过早期其开发人才更多地从事于PS游戏开发工具的研发。比如索尼在1993年5月收购的英国Psygnosis公司，开发了能在PC上运行的开发工具，不需要在成本高昂的SONY NEWS工作站上运行，为开发商们节省了大量的成本。在1994年1月的消费电子展上，Psygnosis展示了他们开发的PS游戏开发工具套组，其性能远远超越日本团队的工具组。

在PS早期的第一方游戏中，最值得一提的是山内一典开发的首发游戏《Motor Toon Grand Prix》。其实山内一典想做的是写实型赛车游戏，但可能是考虑到避免与《山脊赛车》的竞争，该作变成了卡通风格。但在这款游戏中也埋下了《GT赛车》的种子，日后成为SCE最畅销的游戏系列。

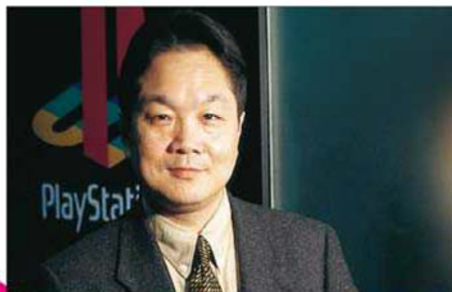
在PS时代，SCE的软件战略是优先确保第三方关系，以第三方大作为推动硬件销量的主力。但凡与第三方重点大作存在竞争的第一方游戏，都不大敢放开手脚进行宣传营销，因此而无法发挥商业潜力的游戏很多，最著名的例子就是不幸与《最终幻想Ⅶ》撞档期的《龙骑士传说》。因为同样的原因，在PS时代SCE重点宣传的游戏都是另辟蹊径的创意新作，比如《啪啦啪啦啪》、《大众高尔夫》、《捉猴啦》等不与第三方竞争的游戏。凭借其渠道优势和营销力量，这些游戏也获得了不俗的销量，并开拓了新的消费层。不过这种“不与第三方争利”的经营方式，也导致整个PS时代下来，SCE没有攒下多少有影响力的正统大作品牌，能够拿出手的也就只有《GT赛车》。

进入PS2时代后，地位已经巩固的SCE，开始着力打造自家大作品牌。SCEE和SCEA在不断增强第一方游戏研发实力，推出了《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》、《海豹突击队》、《战神》等游戏品牌。但SCEJ方面仍然没有太突出的表现。这是因为处于久多良木健统治下的SCE日本总部，对硬件过于重视，而忽略了软件实力的增强。久多良木健认为PlayStation是第三方的惟一选择，软件供应根本不需要SCE自己操心，只要硬件够好，软件自然会闻风而来。当平井一夫继位后，虽然提出了软件至上的新战略，但是缺乏实力积累的SCEJ已是心有余而力不足。好在SCEE和SCEA经过多年耕耘如今已成大作沃土。SCE全球工作室成立之后，顽皮狗、Santa Monica等工作室崛起，在技术和创新力等方面都具有业内数一数二的实力。PS3时代成为SCE第一方游戏的黄金时代！



▲1995年时稚嫩的菲尔哈里森（左）还没有变成光头，右边的是SCEE总裁Chris Deering。


▲早期面向业内人士召开的PS展示会。



▲PS之父久多良木健。


▲SCEA总部。

1993-1994年 SCE大事记

1993年11月16日 由索尼集团与索尼音乐娱乐（日本）公司合资的Sony Computer Entertainment Inc.正式成立，来自索尼音乐的小泽敏雄担任初代社长，副社长是同样来自索尼音乐的丸山茂雄，另外还有一名副社长是来自索尼集团的德中晖久。

1994年2月 公司办公地点从原PS事业准备室所在的青山双子大楼搬到港区赤坂的赤坂王子大楼。

1994年5月18日 Sony Computer Entertainment America作为美国索尼互动娱乐有限公司旗下分公司正式设立。

1994年12月3日 初代PlayStation上市，售价39800日元。首日销量突破10万台，一个月内售出30万台。

1993-1994 年 SCE 著名作品

斗神传

原名： 斗神传 **开发商：** Tamsoft **销量：** 127万



TAKARA参入PS阵营的第一弹，由Tamsoft开发，TAKARA发行日版，欧美由SCE发行。作为PS首发期间的杀手锏，SCE对本作投入了巨大的广告成本。当时因为世嘉将《VR战士》作为SS的杀手锏进行铺天盖地的宣传，SCE也需要一款3D格斗游戏用来展示PS在表现3D人物方面的性能。《斗神传》不仅是3D格斗，而且是3D武器格斗，并引入了《街头霸王Ⅱ》等2D格斗游戏的必杀技指令，带来更强的爽快感，通过L/R键可以在3D纵深空间移动，躲避对方的投掷攻击。作为最早的3D武器格斗游戏之一，《斗神传》对3D和2D的融合显得非常娴熟。不过TAKARA在格斗游戏方面显然缺乏经验，游戏的操作手感和系统判定较差。但在当时，它以超越《VR战士》的贴图质量和演出效果给人以耳目一新的游戏体验，成功实现了PS在性能上压制SS的历史使命。在本作之后，SCE不再参与今后续作的发行，“《斗神传》系列”也就从此没落。

卡通汽车大奖赛

原名： Motor Toon Grand Prix **开发商：** SCE **销量：** 7万



山内一典的处女作，PS日本首发游戏之一。山内一典曾经承认，本作因为要赶首发档期，后期早早结束，所以游戏平衡性很差。虽然销量只有7万套，但如果没有它，可能也不会有《GT赛车》。销量低的主要原因是同日发售的还有NAMCO的《山脊赛车》，而SCE在PS主机宣传广告中也是重点展示《山脊赛车》，而不是自家的《卡通汽车大奖赛》。本作封面的人设出自《FAMI通》御用封面画师松下进。

1995年 SCE大事记

1995年1月5日 Sony Computer Entertainment Europe作为欧洲索尼电子发行有限公司的旗下分公司正式设立。

1995年4月 德中晖久就任SCEI第二任社长。

1995年9月 初代PlayStation于北美上市，定价299美元。

1995年9月 初代PlayStation于欧洲上市，定价299英镑/1999法国法郎/599德国马克。

1995 年 SCE 著名作品

烈火战车

原名： Twisted Metal **开发商：** SingleTrac **销量：** 156万



David Jaffe的成名作，SCEA早期最重要的作品。游戏设定于2005年圣诞前夜的洛杉矶街头，围绕“第十届烈火战车大赛”展开故事。游戏类型是所谓“战车竞技场”类，各种加装了武器的汽车，在城市街头战斗到最后一辆车胜出为止。在3D游戏的黎明时期，这种在城市街头驾车疯狂战斗的游戏让玩家获得了前所未有的游戏体验。虽然游戏画面略粗糙、单人部分流程略短，但双人模式可以说是当时PS上最合适双打的游戏。

妖精战士

原名： Arc the Lad **开发商：** SCE/G-Craft **销量：** 111万



由Square参与出资创办的G-CRAFT工作室与SCE合作开发的《妖精战士》，是PS上首款销量突破百万套的RPG。G-CRAFT的创始人土田俊郎后来成为Square的制作人，创造了“《前线任务》系列”。《妖精战士》是土田俊郎受坂口博信之托为PS开发的，也可以说是Square向PS投石问路的作品。它的成功也是Square决定将《最终幻想Ⅶ》交给PS的重要原因之一。

《妖精战士》是土田俊郎所擅长的战略类RPG，简化了场地移动、道具买卖、旅店等内容，整体流程就是事件→战斗→事件，故事本身也比较短，总的来说比较质朴。不过因为利用了CD-ROM的大容量，插入了精美动画以及动听的CD音源，还聘请声优加入了真人配音，对于还处在16位机时代的RPG玩家来说十分震撼。相隔一年之后发售的《妖精战士Ⅱ》是系列的巅峰之作，主线加支线剧情总流程超过100小时。由于用前作存档游玩本作会开启一些新内容，因此本作发售后也大大带动了前作的继续热销。之后SCE也对该系列进行了跨媒体发展，推出了动画和漫画版。

封魔传奇

原名： ビヨンドザビヨンド~遥かなるカナーンへ~ **开发商：** Camelot **销量：** 57万

《妖精战士》让玩家看到了PS时代RPG的风采，但严格来说它毕竟只是一个SRPG，PS的第一款正统RPG话题之作是《封魔传奇》。本作的制作阵容非常强大，开发商是打造了“《光明力量》系列”的Camelot公司，其创始人高桥宏之、高桥秀五两兄弟曾参与开发了“《勇者斗恶龙》系列”。本作的音乐制作人则是鼎鼎大名的樱庭统（“《传说》系列”、“《星海》系列”）。

本作的实际游戏内容较为简单，主要靠高遇敌率、漫长的迷宫以及BOSS战将游戏流程硬撑到20多个小时。系统上的创新主要是采用了“APS主动游戏系统”，战斗中一边按方向键一边连按○键有一定几率发动致命一击、连续攻击或者防御。《封魔传奇》是作为“PS一周年纪念RPG”推出的，SCE在当时进行了大规模的宣传，洗脑式的电视广告成为当时的话题。



反重力赛车

原名：WipEout **开发商**：S **销量**：47万



1995年9月29日在欧洲发售的《反重力赛车》，是欧洲PS首发游戏中惟一的欧洲本土作品，其开发商Psygnosis是当时SCE在欧洲最重要的开发团队。Psygnosis克服了一个重要的技术挑战——实现极为深邃的场景描绘距离。因为PS性能有限，无法描绘太遥远的场景，而《反重力赛车》是一款超高速竞速游戏，需要能看到前方遥远的赛道。当这些技术问题被攻克之后，《反重力赛车》那令人头皮发麻的速度感，以及由名师打造的血脉贲张的音乐，诠释了PS年轻动感的品牌形象，成为当时欧洲最具话题性的游戏，并被主流媒体争相报道。

战鹰

原名：Warhawk **开发商**：SingleTrac **销量**：46万



PS3首发游戏《战鹰》的原型，发售于1995年11月10日，开发商是同时制作了《烈火战车》的SingleTrac。本作是一款未来派街机式空战游戏，没有存档功能，只能靠记密码的方式续档，就像电池记忆技术发明之前的FC游戏一样。游戏总共有6关，玩家可以用火箭、等离子炮等武器杀敌，敌人有坦克、战斗机乃至机器人。

1996年SCE大事记

1996年5月 PS全球出货量突破500万台，为表庆祝，PS降价至199美元/19800日元。

1996年8月 SCE联合CESA举办首届东京电玩展。

1996年12月 PS全球出货量突破1000万台。

1996年12月 PS于香港、新加坡、泰国和马来西亚上市。

1996年SCE著名作品

古惑狼

原名：Crash Bandicoot **开发商**：顽皮狗 **销量**：682万

1996年PS渐入佳境，软硬件销量不断提高，大有横扫天下的气魄。在这样的背景下，古惑狼克拉修的诞生宣告了PS黄金时代的到来。当时顽皮狗与SCE还没有什么关系，他们只是在环球电影旗下环球互动工作室里办公的一个小团队，原本打算在3DO或者SS上推出一款平台动作游戏。但是随着PS的销量不断提高，他们决定转向PS平台。此外也考虑到世嘉已经有索尼克，而SCE还没有自己的吉祥物，在PS上推出围绕卡通角色的平台动作游戏竞争压力较小。

1996年任天堂以《超级马里奥64》为主打，向PS发起强烈反击。《古惑狼》有幸被SCE选择作为反击《超级马里奥64》的有力武器，与完全3D化的后者不同，《古惑狼》虽然是全3D画面，而且也可以前后左右移动，但是视点不能任意转换，而且始终引



导着玩家向一个明确的方向前进。当时很多人认为这种处理方式比《超级马里奥64》更适合3D时代的平台动作游戏，因为它既保持了3D画面的优势，又有2D时代的简单明了。对于刚开始玩3D平台动作游戏的低龄玩家来说，《古惑狼》明显比《超级马里奥64》更容易理解，能够避免在3D空间中晕头转向。

1996年末商战期间，《古惑狼》成为SCE在全球范围主力宣传的游戏，并联合零售商推出了相应的主机同款套装。古惑狼克拉修的形象开始出现在各类PS广告中。在日本，本作的销量也达到了70万套，是当时有史以来在日本销量最高的非日式游戏。

啪啦啪啦啪

原名：PaRappa The Rapper **开发商**：七音社 **销量**：192万



在上世纪90年代中后期，一场空前猛烈的音乐游戏风暴席卷全球，而这场风暴的原点就是《啪啦啪啦啪》。本作的创造者松浦雅也与索尼有多年的渊源，早在1985年，他与好友安则麻美成立的PSY'S乐队就和索尼唱片签约，他们也是最早使用新潮电脑音效的乐队之一。1993年，松浦雅也和妻子一起成立了七音社，致力于用新技术推出音乐作品，同年推出的MAC电脑专用CD-ROM多媒体作品《七色》是日本最早的CD-ROM音乐软件。后来通过索尼的一位朋友，松浦雅也受邀为PS开发游戏，他邀请了纽约画家罗德尼·格林布莱德设计了角色和场景，开发了一款以说唱乐为主的节奏游戏。这款目标销量只有三四万套的游戏，最后竟卖出了近200万套。此后由KONAMI的《狂热节拍》、《DDR》等游戏接棒，音乐游戏风靡世界。

荒野兵器

原名：Wild ARMs **开发商**：Media Vision **销量**：95万



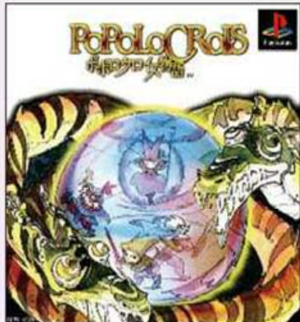
1993年3月1日，日本TELENET公司第一开发部长福岛孝和金子彰史一起创立了Media Vision公司，PS的首发游戏《TIME CRACKERS》就是出自该公司之手。由于SCE是Media Vision的主要出资者，因此由其制作的游戏都是由SCE发行的PS独占游戏。在PS初期，SFC凭借大量顶尖RPG仍然保持主流机种的地位，打造RPG被SCE视为重中之重。Media Vision虽然没有RPG制作经验，但其原班底日本TELENET曾在PC-E时期打造了多款RPG，后来更是孕育出《传说》和《星海》两大系列。SCE也希望Media Vision为他们打造一个高品质的RPG系列。在金子彰史的带领下，Media Vision将传统日式RPG与美国西部风结合，创造出一个有独特韵味的"西部剧+科幻风"RPG新作。

游戏标题中的"ARM"是"Ancient Relics Machine"简称，是从上古遗迹中挖掘出来的神兵，需要特殊身体构造的人与之精神同步才可启动。三个被称为"候鸟"的主人公，以不同的冒险经历，揭示了远古之谜。精巧的迷宫解谜、2D游戏画面与3D战斗的独特结合、空灵悠远的音乐，给人留下了难忘的回忆。



波波罗古罗伊斯物语

原名：ポポロクロイス物語 **开发商：**SCE **销量：**50万



1996年，SCE的三大RPG全都到齐，在《妖精战士》《荒野兵器》之外，另一个就是为低龄玩家打造的清新童话式RPG《波波罗古罗伊斯物语》。

《波波罗古罗伊斯物语》是《朝日小学生新闻》连载的漫画，作者是田森庸介。其标题是由意大利语的“人们(popolo)”和法语的“交叉(croix)”所组成的造语，意义是“各种不同种族的人们的相会”。Suger & Rocket公司买下了游戏版制作权，准备为SFC开发一款绘本式RPG，发行商正是当时与任天堂关系亲密的索尼。随着索尼与任天堂关系破裂，《波波罗古罗伊斯物语》被暂时搁置，PS发售后项目重新启动，针对PS的机能加入了美丽的CG动画，并聘请女音乐家福岛敦子重新制作了BGM。游戏系统简洁、难度低，是适合低龄层的启蒙RPG。

1997年SCE大事记

1997年1月2日 SCEA脱离美国索尼互动娱乐有限公司，成为索尼集团旗下全资子公司。

1997年3月 SCEI新总部大楼“青山安田大楼”于东京港区赤坂落成，从此成为SCEI固定的总部大楼。

1997年3月 SCE与忠实盟友Namco以及Polygon Pictures合资成立电脑动画工作室“Dream Pictures Studio”。

1997年4月1日 SCEE脱离欧洲索尼电子发行有限公司，成为索尼集团旗下全资子公司。

1997年8月 PlayStation全球出货量突破2000万台。

1997年9月 香港PS事业据点“Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.”正式成立。

1997年10月 原副社长丸山茂雄就任SCEI副会长，久多良木健与佐藤明担任副社长。

1997年SCE著名作品

GT赛车

原名：Gran Turismo **开发商：**Polyphony Digital **销量：**1095万套

1997年，32/64位机战争的大局已定。PS历史上销量最高的两款游戏都诞生在这一年，一个是总销量972万套的《最终幻想VII》，还有一个就是PS惟一的千万级游戏《GT赛车》。

《GT赛车》的初期筹备工作从1992下半年就开始启动了，为PS首发做了一个卡通赛车游戏之后，《GT赛车》进入了正式开发阶段。山内一典率领的团队只有区区15人，却造就了PS惟一的千万大作。狂热车迷山内一典，以究极真实赛车模拟为目标，创造了在当时真实度无可匹敌的《GT赛车》。游戏同时收录了街机模式和模拟模式，满足不同玩家的需要。考驾照、比赛赚钱买车……模拟模式的这些内容大大提高了耐玩度。游戏总共收录了140多辆赛车和11条赛道，获得了丰田、日产、本田、三菱、马自达、通用、克莱斯勒、阿斯顿马丁等汽车公司的官方授权。SCE自主研发了一套物理引擎，能够模拟出接近于现实的汽车物理效果。该引擎的出现真正确立了“真实系赛车游戏”，此后通过不断完善，能够利用车厂提供的数据，将车身重量、马力、扭矩等参数真实反映到驾驶操作上。



另一个令人印象深刻的新技术是“环境贴图”技术。当时的绝大多数赛车游戏中，汽车与场景给人的感觉是分离的，没有很好的融合感。而利用环境贴图技术，油亮的车漆表面会映照出周围的场景，加上不同路况的物理表现，给人以身临其境的驾驶感。

每一台主机上销量最高的游戏，一定能反映该主机主要受众群体的特点。PS最畅销的是《GT赛车》，就说明其玩家是以成年年轻男性为主。他们更追求真实，他们不再将游戏视为玩具。SCE正在改变人们对游戏的传统印象。

大众高尔夫

原名：みんなのGolf **开发商：**Camelot **销量：**279万



赛车、高尔夫、滑板、喷气摩托……SCE在1997年推出的4款百万大作分别对应4种运动，这在一定程度上说明走向主流化的PS，正在迅速拓展新消费层。《大众高尔夫》出自Camelot的高桥兄弟之手，由于热爱高尔夫运动，并感叹市面上的高尔夫游戏操作性太差，于是他们决定为PS开发一款高尔夫游戏。这款操作简单易懂，而又处处灌注专业性的作品，为高尔夫游戏建立了新标准。在SCE的宣传推动下，《大众高尔夫》全球销量达到260万套，成为史上最具影响力的高尔夫游戏系列。本作发售后，SCE一度想要收购Camelot，但是高桥兄弟选择了独立。尽管如此，SCE还是极力拉拢了另一位制作人村守将志，以及《大众高尔夫》的主力团队，资助其成立了Clap Hanz，之后的系列作都由他们负责。直到2007年PS3的《大众高尔夫5》，该系列的销量一直都能保持在百万以上，是SCE难得的常青树之一。

酷滑板2

原名：Cool Boarders 2 **开发商：**UEP Systems **销量：**225万



日本UEP Systems开发的“《酷滑板》系列”诞生于1996年8月，是所谓“动作体育类”游戏的早期探索者。续作在前作的基础上加入了花样动作比分大赛，滑雪道数量增加到10条。强烈的速度感、花样动作的出色手感，使其在欧美大受欢迎，成为日本开发商制作的销量最高的极限运动游戏。本作销量比前作大幅提升的另外一个重要原因是97年初发售的《最终幻想VII》中有个大受欢迎的滑板迷你游戏，引发了人们对滑板游戏的兴趣，本作可以说是在一定程度上间接受益。

喷气摩托2

原名：Jet Moto 2 **开发商：**SingleTrac **销量：**194万

在《战鹰》、《烈火战车》之后，SingleTrac公司为PS带来了又一款热销之作。在游戏中，玩家驾驶极速喷气悬浮摩托车比赛，本作的赛道数量增加了10条，前作的赛道也全部收录，赛道的种类也更为多样，有地震之后的都市，有沙漠峡谷，有冰封山脉，还有过山车。本作发售后不久SingleTrac就被GT Intractive公司收购了，后者又被法国Infogrames收购。SingleTrac本身于2000年被关闭，部分员工成立了Incognito Entertainment，继续与SCE合作，在PS3上延续了《烈火战车》和《战鹰》。



Square与SCE的甜蜜期

自从1996年1月《最终幻想Ⅶ》确定为PS独占之后，Square与SCE进入了如胶似漆的甜蜜期。SCE将自己的全球发行渠道向Square全面开放，帮助Square弥补了在欧美市场没有渠道的缺憾。1997年，Square的多款大作通过SCE进入了欧洲和美国。《最终幻想Ⅶ》的972万套销量中，SCE发行的美版、欧版以及其他地区版本占到了643万套。可以说，如果没有SCE，《最终幻想》可能不会成为一个世界级品牌。1997年，Square委托SCE发行欧美版本的PS游戏还有《最终幻想战略版》（海外销量111万）、《沙加 开拓者》（海外销量28万）、《武士道之刃》（海外销量73万）等。另外SCE也代理发行了NAMCO多款大作的欧版，包括"《铁拳》系列"、"《皇牌空战》系列"等。

1998年SCE大事记

1998年1月 SCE因涉嫌对零售商进行PS游戏软件售价的干预而遭到日本公平交易委员会的反垄断法警告。

1998年2月 PS全球出货量突破3000万台。

1998年4月《GT赛车》开发团队从SCE剥离，成立Polyphony Digital Inc.山内一典担任社长。

1998年12月 PS全球出货量突破5000万套。

1998年SCE著名作品

小龙斯派罗

原名： Spyro the Dragon **开发商：** Insomniac Games **销量：** 500万



1998年秋季，两大平台动作游戏一前一后登场，将PS风暴猛烈吹向青少年市场，PS不仅是年轻人的最佳选择，也在成为未成年人的首选。这一年10月发售的《古惑狼3》以旋风之势销量突破700万套，而在其之前，9月份发售的《小龙斯派罗》为PS创造了又一个吉祥物。

与顽皮狗一样，Insomniac Games也是环球互动旗下的一个工作室，二者都在同一个写字楼里办公，平常有许多技术交流。由于《古惑狼》的大成功，Insomniac也打算开发一个平台动作游戏。Insomniac的美术师Craig Stitt设计了一个小龙的卡通形象，原本是绿色的，但是考虑到场景中会有许多青草绿叶，因此决定改成紫色。同时程序员Alex Hastings开发了一个3D全景引擎，其中应用了早期的"LOD细节度"技术，能够进行远景描绘。因此Insomniac为游戏设计了广阔的场景，而且不用像《古惑狼》一样被限定为固定视角，成为一款真正的全3D平台动作游戏。

与《古惑狼》一样，《小龙斯派罗》至今仍是动视暴雪的重要IP，每年都有新作上市，系列销量早已超过2000万套。如今《小龙斯派罗》已经衍生为"《天空斯派罗》系列"，通过与实体玩具的配合玩法，再度成为动视暴雪的摇钱树。销售额已超过10亿美元。

骷髅骑士

原名： MediEvil **开发商：** SCE Cambridge **销量：** 83万



《骷髅骑士》是SCE剑桥工作室的代表作，制作人Chris Sorrell表示，其最初概念是将CAPCOM的《魔界村》与蒂姆·波顿的美术风格相结合，随着游戏开发的深入，美术师兼策划Jason Wilson不知不觉地参考了《塞尔达传说》的风格。Chris Sorrell向SCE演示了本作的概念之后，SCE方面印象深刻，不仅买下了独占发行权，更将其开发商"千禧互动"公司买了下来，更名为SCE剑桥工作室，成为SCE在英国的第二个游戏工作室。

《骷髅骑士》是一款哥特风喜剧恐怖冒险游戏，玩家扮演因黑魔法而复活的骷髅骑士丹尼尔，他的特色攻击方式是把胳膊拆下来当武器用。游戏中充满蒂姆·波顿式黑色幽默，奇特的氛围与古怪的战斗方式令人印象深刻。

雷盖亚传说

原名： Legend of Legaia **开发商：** Contrail **销量：** 66万

成功打造了《妖精战士》、《荒野兵器》、《波波罗古罗伊斯物语》这三大RPG系列之后，1998年SCE再接再厉，由其旗下的新工作室Contrail创作了《雷盖亚传说》。本作的特色在于其独创的"TAS战术艺术系统"，战斗场面就像格斗游戏一样，但是又极具战略性，因为实际上战斗是回合制进行的。战斗开始前玩家先输入指令、选择目标，然后开始战斗。行动的顺序由人物的装备和速度值决定。玩家可以选择高低左右不同的攻击位置，不同的招式组合成的连续技叫做"艺术"，需要消耗"艺术值AP"发动，通过剧情或者自己摸索会发现一些新招式。《雷盖亚传说》有不少创新之处，还加入了钓鱼、摄像石等迷你游戏，可玩性颇高。



1999年SCE大事记

1999年1月23日 PS专用"电子鸡"式记忆卡PocketStation发售，定价3000日元。

1999年4月 1999年4月：SCEI社长德中晖久退位，久多良木健继任社长之位。

1999年4月 SCEI设立分公司Sony Computer Entertainment Japan，负责日本国内事业。

1999年6月 SCE与东芝公司合资设立大分TS半导体公司，负责生产PS2所用的"情感引擎"CPU。

1999年7月 SCE出资建立长崎半导体公司，作为PS2专用GPU "Graphics Synthesizer"的生产基地。

1999年12月 PS全球出货突破7000万台。

1999年SCE著名作品

龙骑士传说

原名： Legend of Dragoon **开发商：** SCE **销量：** 186万



1999年是PS的RPG玩家们最幸福的一年，年初有《最终幻想Ⅷ》，年末又迎来了SCE第一方的史诗巨制《龙骑士传说》。这是投资60亿日元，用三年半时间开发的SCE史上最大手笔超级大作。游戏使用了业界最尖端的CG技术，将近50分钟的高水准CG动画获得了1999年SIGGRAPH图形大会权威大奖，游戏中的CG场景也都是当时的顶尖水准。本作的项目企划从1996年2月启动，制作人是参与了《超级马里奥RPG》和《最终幻想Ⅶ》初期开发工作的长谷部裕之。就职于Square时，长谷部裕之一直从事战斗系统的策划，所以提出《龙骑士传说》策划案时，他的主要目标就是要做出一个"战斗很有趣的游戏"。实际上，《龙骑士传说》是先策划了战斗系统、必杀技系统和变身要素之后，才开始考

虑世界观、游戏故事。

除了在战斗中抓准时机按键发动必杀技的特色系统外，《龙骑士传说》最大的话题性就是充满史诗感的CG动画。SCE通过内部加外包的方式，花了一年的时间制作CG动画，整个项目的参与人员达到了200人，其中SCE内部开发人员有80多人。2000年初，长谷部裕之在接受媒体采访时曾明确表示准备在PS2上开发《龙骑士传说2》，当时已经有该作的整体构想，剧情上将会是一代的前传，长谷部裕之信誓旦旦地说："最少也要做《龙骑士2》，还会不会有'3'我不知道，但起码要做第二集。"可惜本作发售后在日本仅销售了39万套，令SCE大失所望，续作计划就此打消。令人欣慰的是，美版上市后销售了94万套，不过仍然无法达到盈利的程度。

古惑狼 组队赛车

原名: Crash Team Racing　**开发商:** 顽皮狗　**销量:** 479万套

完成《古惑狼2》之后，顽皮狗就以《马里奥赛车》为目标，开发一款以"《古惑狼》系列"经典角色为主的卡丁车游戏，并为此研发了一个新引擎。游戏基本玩法与《马里奥赛车》相同，利用分布在赛道中的各种道具互相陷害，是一个能不断创造欢声笑语的双打类游戏。比起《马里奥赛车》，本作对操作更加考究，"强力漂移"操作是获胜的关键，并且更注重涡轮加速。爽快的三段涡轮加速之后，配合强力漂移，往往能够反败为胜，带给玩家强烈快感。本作的游戏模式也非常丰富，有冒险、时间挑战、街机、对战和战斗模式，可谓耐玩度破表。游戏发售后获得了全球媒体的强烈好评，综合评分高达91.78分，是得分最高的赛车游戏之一。



虹吸战士

原名: Syphon Filter　**开发商:** 989工作室　**销量:** 288万



PS时代SCE在美国最重要的工作室当属989工作室，其主要作品是体育游戏，但在1999年，他们推出了一款融合潜入和射击要素的正统游戏——《虹吸战士》。

1998年《潜龙谍影》发售之后，潜入类游戏大热。1999年2月17日发售的《虹吸战士》难免被人拿来与《MGS》做对比，实际上这两款游戏完全不同。本作发售后一度跻身美国游戏销量榜首，并在畅销榜上停留了11个月。本作的魅力在于其卓越的关卡设计，玩家要想尽办法，利用各种特工装备和武器逐步摸索前进。它的不足之处与当时大多数美式游戏一样，都是在剧情和演出效果上过于薄弱。但本作的创新与重玩价值无疑值得肯定。

捉猴啦

原名: Ape Escape　**开发商:** SCE　**销量:** 163万



1997年4月25日，SCE推出了PS的"双类比手柄"，这就是DualShock手柄的前身，除了没有振动功能外其余基本相同。在此之前，PS手柄是没有类比摇杆的，而双类比手柄一下增加了两个摇杆。但是在两年时间里，竟没有一款游戏能用到右摇杆，大多数游戏仅仅使用了左摇杆用于方向操作。直到《捉猴啦》诞生后，右摇杆终于发挥作用了！

在《捉猴啦》发售8日前，SCE进行了一次成功的事件炒作，当时在东京麻布六本木附近出现了雌性日本猴，于是开始了一场别开生面的"麻布猴骚动"，翌日的读卖新闻早报上大篇幅报道了《西麻布猴之大捕物》，引起了人们的广泛关注。在游戏发售后也进行了一次闹市区捉猴大骚动的事件炒作。另外，当时SCE为《捉猴啦》投放的电视广告也极具个性，令人印象深刻。

《捉猴啦》的操作方式是用右摇杆操控主角的各种装备，比如朝不同方向推右摇杆，就会朝相应方向挥舞棍棒和捕猴网，或者不断旋转摇杆，让推进器像直升机一样旋转起来，将主角带到高处。L3和R3也派上了用场。滑冰、射击、拳击等迷你游戏乐趣十足。本作不仅道具多样，而且猴子们的造型也令人喷饭，模仿《泰坦尼克号》等电影的桥段让人忍俊不禁。

随身玩伴

原名: どこでもいっしょ　**开发商:** SCE　**销量:** 107万

1999年1月，SCE推出了让人爱不释手的新周边——PocketStation。这款设备的灵感来自Bandai的电子鸡，相当于一款带有宠物育成功能的记忆卡，有个小电子屏和几个基本按键。PocketStation的诞生，为PS刮起了一场宠物育成风，在《最终幻想Ⅷ》、《格兰蒂亚》等游戏中都加入了PocketStation对应的育成功能。而作为PocketStation形象代表的，就是SCE自己创造的《随身玩伴》，其主角井上多罗更成为PlayStation品牌在日本的首席吉祥物。

《随身玩伴》是SCE为PocketStation度身定制的游戏，玩家要教井上多罗学习日语会话，游戏进行过程中会触发一些随机事件，这些事件会被纪录在绘画日记本上，并获得物品奖励。通过PocketStation的无线通信功能，可以与其他玩家交换名片礼物等。本作因其独特创意而获得了第四届日本游戏大奖表彰。



2000年SCE大事记

2000年2月 PlayStation.com（日本）有限公司成立，目的是要积极发展电子商务。

2000年3月4日 PS2于日本上市，零售价39800日元。

2000年7月7日 体积迷你的PS One于日本上市，定价仅为15000日元。

2000年10月 PS2登陆北美，定价为299美元。

2000年11月 PS2于欧洲上市，定价为299英镑/2990法郎/869马克。

2000年SCE著名作品

我的暑假

原名: ぼくのなつやすみ　**开发商:** Millennium Kitchen　**销量:** 40万



2000年夏季，PS迎来了最后的大作狂潮，《最终幻想Ⅸ》和《勇者斗恶龙》在暑期先后上市，两大国民RPG的世纪对决成为人们津津乐道的话题。而SCE的一款原创新作，也选择了暑期档上市，为这个火热的夏季吹来一阵清新之风。

游戏发生在1975年，以位于北关东地区的月夜野町为舞台，9岁的主角"我"来到乡野的亲戚家中，度过了一个与大自然亲密接触的难忘暑假。捕虫、钓鱼、洞穴探险、绘图日记……在这个美丽的乡村，成年人可以重拾感动的童年记忆，少年们也可以感受不一样的暑假。

暗云

原名：Dark Cloud **开发商：**Level-5 **销量：**154万

PS2发售后，因为"游戏开发难度大"、"软件阵容不足"而饱受开发商与玩家的诟病。直到近9个月的大作空窗期之后，终于在2000年12月迎来了第一款RPG——Level-5的成名作《暗云》。

1998年10月，日野晃博在SCE的资助下成立了Level-5，同时启动了《暗云》项目。1999年3月，PS2初公布时，曾使用《暗云》的DEMO来展示主机性能，魔毯飞跃峡谷，瀑布倾泻而下的画面令人印象深刻。该作原计划是PS2的首发游戏，但是PS2游戏制作难度太大，导致进度拖延了9个月。

《暗云》将动作RPG与城市建设游戏相结合，迷宫为随机生成，通过战斗和冒险获得魔法石Atla，用来重建迷宫之外的世界。游戏抛弃了传统RPG的角色升级，改为以武器升级为主，武器系统类似于《放浪冒险谭》，有耐用度设定，需要维修以免破损。本作获得了媒体非常积极的评价，经常被拿来与《塞尔达传说 时之笛》作对比，IGN、GameSpot都赞誉其充满乐趣且令人上瘾。不过在日本本土，《暗云》不大受玩家待见，首周销量不到2万套，最终销量仅8万。北美地区贡献了83万套销量，欧洲地区44万套，其他地区19万。



两个人的花火

原名：Fantavision **开发商：**SCE **销量：**47万

PS2在日本首发时，虽然创造了首批出货近百万台的惊人纪录，但其首发游戏阵容之弱也创造了新纪录。首发游戏中，甚至连一款SCE第一方游戏都没有，直到PS2发售5天后，SCE才推出了第一款PS2游戏——而这款游戏本身其实只是一个技术演示DEMO，当SCE宣布其将作为完整游戏发售时，整个业界都感到惊讶。这也说明当时SCE实在是没有能拿出手的首发游戏，只能拿个DEMO出来凑数，可见PS2的游戏开发难度确实很高。本作的玩法简单，玩家通过"指引线"将三个以上相同颜色的烟花连接起来并引爆，连锁引爆可获得更高分数并欣赏华丽效果。游戏确实创意独具且乐趣十足，要是放在今天可能会是一个不错的免费手游，但是作为一个完整的家用机游戏发售难免会令人感到不值。



2001年SCE大事记

2001年3月 PS2全球出货量突破1000万台。

2001年3月9日 SCE宣布与IBM和东芝合作开发次世代超级多核处理器。

2001年4月 2001年4月：久多良木健被任命为SCEI社长兼CEO，佐藤明担任副社长兼COO。

2001年7月 PS2网络服务于日本上线。

2001年10月 PS2全球出货量突破2000万台。

2001年10月9日 Square由于电影投资失败面临倒闭危机，SCE紧急注资149亿日元入股，成为其第二大股东。

2001年12月 PS2于香港、新加坡、泰国、马来西亚上市，港版定价为1980港币。

2001年12月 韩国分公司SCEK成立。

2001年SCE著名作品

GT赛车3

原名：Gran Turismo 3: A-Spec **开发商：**Polyphony Digital **销量：**1498万

2001年当微软和任天堂卯足了劲准备挑战SCE霸主地位之时，SCE携几款巨作之威，以雷霆之势迅速结束了主机战争。这无疑是史上最没有悬念的一次主机大战，在XBOX和NGC发售之前，这场战争实际上就已经结束了。《最终幻想X》、《潜龙谍影2》、《横行霸道Ⅲ》等PS2独占巨作都是在这一年发售，但销量最高的却是来自SCE自己的《GT赛车3》。1498万套！这是PS家族史上的最高销量。这些巨作的集中上市，使得微软和任天堂毫无反击之力。

在PS2发售前，所谓的"GT赛车2000"就是SCE在各种展会上展示PS2性能的主要大作。追求真实的《GT赛车》将PS2的性能发挥到了极致，其画面的真实度，在当时已经被惊叹为"照片级"。Polyphony也对物理引擎进行了全面改良，汽车在颠簸路面、草地、沙地等地形的操作感变化传递出极为细腻的差别。不过由于每辆赛车的精细度和物理细节都比前作增加了好几倍，本作收录的汽车数量从前作的650减少到180。尽管如此，本作不愧是当时无可匹敌的真实系赛车游戏，据Metacritic统计的媒体平均分高达95分。



杰克与达斯特 旧世界的遗产

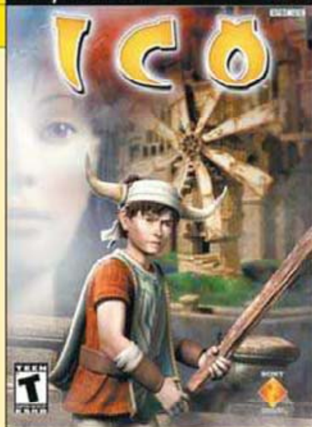
原名：Jak and Daxter: The Precursor Legacy **开发商：**顽皮狗 **销量：**364万

《古惑狼组队赛车》发售之后，SCE收购了顽皮狗工作室，顽皮狗从此告别了《古惑狼》，开始打造自己的全新游戏。在被SCE收购之前，顽皮狗已经启动了一个"Y项目"，整个项目历时三年，进行了多次引擎技术更新，人设及游戏系统都经过了多次修改，最终演化成了《杰克与达斯特》。本作引擎的最大突破，是为玩家呈现了一个巨大开阔的世界，远处的场景不需要像过去的游戏一样用雾化处理，而且在场景中的任何地方移动无需读盘等待。人物的面部表情也非常值得称道，尤其是达斯特的生动表情几乎可以媲美好莱坞3D动画。活宝达斯特与正统型主角杰克的组合，在旅途中笑料百出。游戏的任务和迷你游戏数量也很丰富。本作曾被IGN评为PS2二十五大最佳游戏之一，销量方面也以364万的佳绩成功跻身为PS2时代标志性的平台动作游戏，杰克与达斯特成为PS2时代的新英雄。



ICO

原名：ICO **开发商：**SCE **销量：**47万



2001年PS2大作如云，但是获得最多业界权威大奖的游戏，却是销量令人失望的《ICO》。它打败了《光环》、《GTA3》等巨作，成为众多权威媒体评选的2001年最佳游戏，它还获得了三项"游戏开发者选择奖"，包括"杰出关卡设计"、"杰出视觉艺术"、"游戏创新奖"。同时它还获得了同年互动艺术与科学协会的两项互动成就奖。

《ICO》也许并没有给SCE带来什么商业利益，但它对整个业界有巨大的影响，启迪一批游戏制作人开发了许多名作，包括《半条命2》、《未知海域3》、《潜龙谍影3》乃至于《塞尔达传说 黄昏公主》等游戏的制作人都曾表示从《ICO》获得了灵感。本作创造了许多崭新的游戏设计理念，比如无声胜有声的剧情阐述方式，用柔光营造的神秘梦幻感。后来制作人上田文人将其设计理念总结为"减法式设计"，即不断减去干扰游戏设定与故事的元素，创造出具有强烈代入感的游戏氛围。《ICO》也许没有大作风采，甚至不会让你感到有多好玩，但当你将整个游戏打穿，这一段神秘古堡的冒险，将成为你终身难忘的经历。Team ICO作品的魔力便在于此。

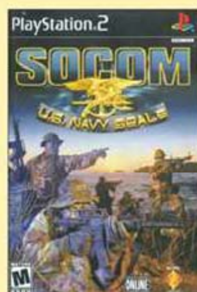
2002-2003年SCE大事记

2002年1月 PS2于台湾上市，定价10480台币。
2002年2月 PS2于韩国上市，定价35.8万韩元。
2002年7月 加藤优担任SCEI副社长兼首席财务官
2003年1月 PS2全球出货突破5000万。
2003年3月 PlayStation.com（日本）有限公司并入SCEI。

2002-2003年SCE著名作品

海豹突击队

原名： SOCOM: U.S. Navy SEALs　**开发商：** Zipper Interactive　**销量：** 365万



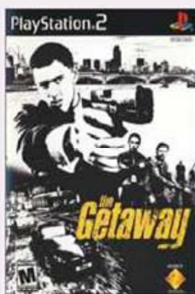
2002年8月，PS2网络服务终于在北美正式上线，其最重要的首发对应游戏就是《海豹突击队》，它也是首款可以进行语音通信的家用机网络游戏。本作分为单人游戏和在线多人模式两个部分，单人游戏有12个任务。游玩网络模式不需要缴费，不像Xbox LIVE一样，让人感到很厚道。本作免费提供了十年的网络服务，直到2012年8月31日才关闭服务器。

游戏中，玩家带领一个4人的海豹突击队，在阿拉斯加、泰国、刚果和土库曼斯坦展开任务。在网络部分可以选择扮演海豹突击队或者恐怖分子，地图分为压制型、撤退型和破坏型三类，分别对应不同的玩法。本作的发售引爆了美国的PS2网络服务，在XBOX的《光环2》发售之前，它一直是美国最流行的家用机网络游戏。

大逃亡

原名： The Getaway　**开发商：** Team SOHO　**销量：** 354万

1999年Bizarre Creations公布的《大都会赛车MSR》成为了DC的杀手锏，因为该作真实建造了伦敦中区作为比赛场。SCEE于是针锋相对地宣布要开发一款PS2杀手锏大作，要将伦敦113平方公里的市区完全重现。这款游戏最终变成了沙箱游戏《大逃亡》，但是地图面积大幅缩水到16平方公里。尽管如此，16平方公里的城市沙箱在当时来说已经足够庞大了，游戏的制作费预算比原计划超出了好几倍，从原定的PS2欧洲首发游戏一直延期到2002年底才发售。与一年前发售的《GTA3》相比，《大逃亡》的画面真实得多，游戏中还收录了许多经授权的真实汽车，游戏的进行过程更具电影感。本作在英国发售后引发强烈冲击，是2002年末商战的PS2王牌大作，不过在美国的反响平平。最后354万的销量不算太高，不过已足够盈利了，后来在PS2上推出了续作《大逃亡 黑色星期一》，销量直接下降了一半。PS3初公布时，真正照片级的《大逃亡3》技术演示令世人瞩目，可惜在2008年6月本作因未知原因被取消。



瑞奇与叮当

原名： Ratchet & Clank　**开发商：** Insomniac Games　**销量：** 333万



在顽皮狗开发《杰克与达斯特》的同时，作为其好兄弟的Insmoniac Games也在开发一款PS2的平台动作游戏，同样是一个主角配一个活宝小伙伴。这是Insomniac的第五款游戏，所以内部代号"I5"。顽皮狗为本作慷慨提供了《杰克与达斯特》的引擎，Insomniac以此为基础开发了新引擎版本。《瑞奇与叮当》关卡规模巨大，同时又有着3D动画电影般的画面细节，关卡总数超过20个，并加入大量即时演算的过场动画。本作将玩法特色放在了多样化的武器上，总共有36种武器和装备可以使用。稀奇古怪的武器带来了别开生面的玩法，游戏的操作与出色的画面也都获得了媒体的一致好评，被GameSpot和Gamespy评为2002年PS2最佳游戏画面。

狡狐大冒险

原名： Sly Cooper and the Thievius Raccoonus　**开发商：** Sucker Punch　**销量：** 121万



在PS时代后期出现的卡通渲染技术，到了PS2时代进入了全面成熟的阶段。Sucker Punch是一家成立于1997年的游戏工作室，专精于卡通渲染，在为N64制作了一款卡通游戏之后，于2000年与SCE签署了游戏开发协议，使用其新研发的卡通渲染引擎制作了《狡狐大冒险》。本作拥有在当时最具手绘动画感觉的游戏画面，与一般平台动作游戏相比更注重潜入要素。作为PS2时代的SCE平台动作三强之一，《狡狐大冒险》是最独具特色的作品，不仅画面令人眼前一亮，其动态音乐系统能够根据玩家状态而动态变化音量与节奏，营造出更具代入感的游戏氛围。惟一的不足可能是流程太短、难度太低。

EyeToy Play

原名： EyeToy Play　**开发商：** SCE　**销量：** 420万

2003年SCE最重要的硬件产品当属EyeToy摄像头，致力于创新玩法的SCE，开创了体感游戏的先河。

EyeToy是科学家Richard Marks的技术成果，它用一个简单的视频聊天摄像头，结合PS2的图像分析识别能力，创造了用玩家的动作作为体感操作信号的新技术。该技术引起了当时SCE第三方关系部副总裁菲尔·哈里森的注意，他将Marks请到SCEE伦敦总部，与伦敦工作室一起研发了EyeToy，并开发了配套的游戏《EyeToy Play》。2003年10月该作发售之后风靡欧洲，当年就卖出了200多万套，之后在美国上市也很快卖掉了40多万套。

《EyeToy Play》总共收录了12款迷你游戏，这些游戏会通过摄像头让玩家出现在电视画面上，软件中的图像识别程序会识别每一帧的像素变化，从而判断玩家的简单动作。因为只能识别平面图像的变化，因此EyeToy的游戏只能判断玩家在二维平面上的基本动作。虽然动作识别率并不太精准，这种新奇有趣的玩法深受非玩家群体的喜爱，EyeToy成为当时PS2拓展玩家人群的法宝。



死魂曲

原名： Siren　**开发商：** SCE　**销量：** 18万



虽然这只是一款销量仅18万套的游戏，但经历过PS2时代的中国玩家们相信对它都不会陌生。SCE台湾分公司发行了本作的中文版，并且极为难得的采取了中文配音，因而成为当时大中华地区的话题之作。游戏的恐怖氛围营造极为出色，由于玩家扮演的都是体力较弱的普通人，在不死的尸人面前毫无抵抗力，大多数时候只能躲避。而且游戏视野狭窄、画面黑暗，当尸人的声音由远及近时，会让人产生一种近乎绝望的强烈恐惧感。游戏的剧情也充满悬念，层层剥开的秘密令人在恐惧的同时，又在好奇心的驱使下不断将游戏推进下去。SCE后来为本作推出了续作，PS3上也有一个将主角换成外国人的《死魂曲 新译》，此外在2006年2月也推出了一部电影版。

2004年SCE大事记

2004年5月 初代 PS 成为史上首部突破 1 亿台销量的家用游戏机。
2004年11月 超薄版 PS2 全球同步上市，定价 149 美元，港版为 1180 港币。
2004年12月 PSP 于日本上市，定价 19800 日元。

2004 年 SCE 著名作品

歌星

原名：SingStar **开发商**：SCE **销量**：186万

PS2 时代，SCEE 在菲尔・哈里森等人的带领下，提出扩大游戏人口的发展策略，针对非游戏玩家推出了一大批与特殊硬件周边配合的软件。除了 EyeToy 之外，另一个最成功的作品就是《歌星》。本作的最初原型是 SCE 伦敦工作室开发的一套音调侦测系统，原本的目标是开发一款面向儿童的游戏，原名为《Songlines》，是一款第三人称视点的冒险游戏，玩家通过唱歌解开新关卡。在 2003 年，该作经历了方向的完全转变，新概念锁定当下流行的音乐电视，搭配两个 PS2 专用麦克风，通过音调侦测技术对玩家唱的歌打分。于是一款儿童向游戏变成了面向潮流青年的卡拉 OK 游戏。利用索尼音乐掌握的丰富音乐资源，《歌星》收录了大量脍炙人口的 MV。游戏发售后风靡欧洲，之后陆续推出了多款续作，在 PS3 时代仍然十分活跃，仅在欧洲地区的系列销量就已经超过 1600 万套。而且 SCE 通过 DLC 的方式提供了大量新歌曲供玩家下载，获得了可观的收入。本作因为对 MV 的创新应用而获得英国电影电视艺术协会的游戏大奖。



李连杰 荣誉之战

原名：Jet Li: Rise to Honor **开发商**：SCE **销量**：127万



这款由李连杰出演，元奎担任动作指导的动作游戏，是 2004 年华人圈里备受关注的大作。李连杰全程参与了配音和动作捕捉，将港式动作片的精髓成功转化为畅爽的游戏性。充满电影感的游戏场面，无读盘时间的流畅游戏体验，以及 DVD 式章节选择，都是本作令人称道的游戏特色。《荣誉之战》将李连杰行云流水般的武打动作还原得相当到位，通过右摇杆可以实时操控李连杰的招式，也有不少关卡是枪战。通过积攒肾上腺素可以发动强力必杀技，或者在枪战时进入子弹时间状态，类似于《马克斯 佩恩》。游戏中也加入了大量李连杰经典电影的内容，比如那些向《中南海保镖》、《黑侠》、《黄飞鸿》等电影的致敬桥段。

杀戮地带

原名：Killzone **开发商**：Guerrilla Games **销量**：94万

PS2 虽然拥有压倒性优势的软件阵容，但是在 FPS 类型上却缺乏《光环》那样的大作。在《光环》发售并爆红之后，SCE 也提出要打造一个标志性的 FPS 大作，就在此时荷兰的 Guerrilla Games 出现在他们的视野中。在这种背景下诞生的《杀戮地带》，一开始就背上了"光环杀手"的使命。以 PS2 的机能，《杀戮地带》的画面确实出色，但帧数不足、AI 太弱、BUG 也较多，最关键的是操作感太差。Guerrrilla 显然把他们的全部力量都用在画面上了，其他地方问题百出。时至今日，这个系列也还是无法担当起"光环杀手"的重任。



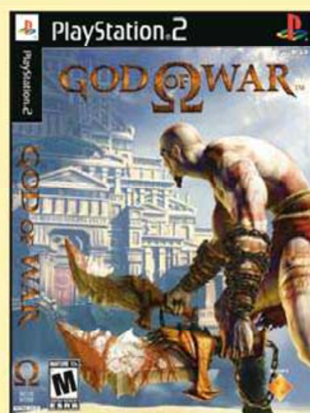
2005年SCE大事记

2005年3月 PSP 于美国上市，定价 249 美元，首日发货达百万台。
2005年5月 PSP 于香港和台湾上市，定价 1980 港币、8800 台币。
2005年7月 SCEI 成立分公司 SCE Asia，负责亚洲事业。
2005年9月 SCE 全球工作室成立，整合日本、北美和欧洲的游戏开发团队，实现内部资源互通，开始全面提升第一方游戏研发实力，菲尔・哈里森担任总裁。
2005年10月 PSP 全球出货突破 1000 万台。
2005年11月 PS2 全球销量突破 1 亿台。
2005年12月 SCEI 收购《杀戮地带》开发商 Guerrilla 公司。

2004 年 SCE 著名作品

战神

原名：God of War **开发商**：SCE **销量**：445万



SCE 的 Santa Monica 工作室成立于 1999 年，2002 年他们开始筹备制作《战神》，两年后才正式对外公布。当时对外宣传的主要卖点是主要武器有 15 到 25 种攻击动作，可以将各种动作自由组合成连续技。游戏方式上是"《鬼泣》的动作与《ICO》的解谜相结合"，战斗动作将会比《鬼泣》更有力量感，比如能够将敌人撕成两半。

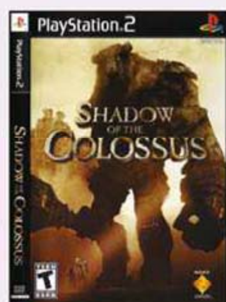
这款诞生在 PS2 后期的动作游戏，将主机性能的应用推向了新的高度，可以说是 2005 年画面最好的游戏。充满力量感的动作、畅爽无比的战斗、大魄力的 QTE、体型巨大的 BOSS、充满史诗感的场景……《战神》霸气登场立即开创了动作游戏的新流派，被公认为 PS2 的最强动作游戏，也获得了那一年的多个"年度最佳游戏"大奖，包括美国权威的互动成就奖所颁发的"综合年度最佳游戏"、"家用机年度最佳游戏"和"年度最佳动作 / 冒险游戏"。2009 年 IGN 将本作评为 PS2 史上最佳游戏第七名，媒体综合评分高达 94 分。

汪达与巨像

原名：Shadow of the Colossus **开发商**：SCE **销量**：114万

叫好不叫座的《ICO》之后，上田文人带领 35 人的开发团队开始了又一款艺术型作品的征途。由于《ICO》积累的卓越声望，代号为"NICO"的新作在 2003 年 DICE 峰会上公布之后即引起业界强烈关注。追求艺术与创新的上田文人不愿开发单纯的续作，他为这款新作策划了截然不同的游戏氛围与玩法。以"减法式设计"为理念的上田文人，将一般动作游戏中的各种元素尽数减去，减到最后，所有的迷宫、城镇、杂鱼战被全部取消，变成了一款只有 BOSS 战的游戏。

作为一个完美主义者，上田文人将 PS2 的性能用到了极限。同时他用天才般的游戏设计灵感，让 16 座巨像的战斗能够撑起足够长的游戏流程，并且始终让玩家充满新鲜感，同时又保留了《ICO》般的情绪感染力与代入感。与《ICO》一样，本作在游戏开发圈里产生了巨大的影响，是 2005-2006 年间获奖最多的游戏，横扫 2006 年的游戏开发者大会、DICE 峰会等权威游戏颁奖礼。这一年先后推出了《战神》和《汪达与巨像》的 SCE 可谓拿奖拿到手软，在 PS2 末期仍能不断推出高质量原创大作，也表明了 SCE 的创新精神。



银河游侠

原名：Rogue Galaxy　**开发商**：Level-5　**销量**：84万

在《暗云》、《暗黑编年史》之后，Level-5再接再厉，于2005年12月8日为PS2献上了又一个原创动作RPG。此时的Level-5已今非昔比，因为一年前推出的《勇者斗恶龙Ⅷ》，Level-5已俨然成为Square Enix之后最具影响力的RPG开发商。SCE和Level-5对这款《银河游侠》报以厚望，当时的目标是使之成为《FF》和《DQ》之后的日本第三大RPG。在游戏发售4个月前，SCE已开始大规模投放电视广告，享受了一线超大作的宣传待遇。Level-5也花血本请到了上户彩、玉木宏等著名演员担任声优，SCE元老佐藤明、佐伯雅司等亲自担任本作的监督。Level-5将其积累多年的卡通渲染技术用到了极致，并雄心勃勃地创造了一个跨越银河系的冒险史诗。进入游戏后，浩渺无垠的世界会让玩家感到由衷的震撼，无缝衔接的游戏读取技术让玩家在这个广阔的世界里感觉不到任何边界。不过野心太大的结果是不得不牺牲细节，以及在整体上的虎头蛇尾。到最后Level-5只能用庞大复杂且重复感极强的迷宫来撑时间，这成为本作的最大缺陷，也是导致其无法突破百万销量的关键原因。与之前的《龙骑士传说》一样，SCE的国民RPG之梦再次落空。



源氏

原名：Genji　**开发商**：游戏共和国　**销量**：23万

2003年CAPCOM王牌制作人冈本吉起辞职后成立了游戏共和国，在SCE的资助下，开始为PS2开发一款原创大作，这就是有着华丽视觉表现的《源氏》。游戏共和国也许没有很好的游戏策划，但其美术团队的实力绝对值得肯定。游戏将古日本的美丽自然风光完美展现在玩家面前，人设也是可圈可点。不过游戏性实在平庸，缺乏能令人兴奋之处。游戏销量也以惨败告终。让人意想不到的是，本作竟然还能衍生出一款续作，并成为PS3的首发游戏——《源氏 神威奏乱》，不过结果是以一团糟的游戏性而沦为笑柄，加速了游戏共和国的灭亡。



2006年SCE大事记

2006年1月 SCEI收购《海豹突击队》开发商Zipper Interactive。

2006年3月 SCE在PS2振动手柄技术专利纠纷案中败诉，直接导致PS3手柄无法采用振动功能，并且需赔偿9070万美元。

2006年11月11日 PS3于日本上市，20GB版定价49980日元，首日销量不到9万台。

2006年11月17日 PS3于美国上市，20GB版定价500美元。

2006年12月 2006年12月：久多良木健从SCEI社长兼CEO变更为会长。SCEI总裁平井一夫担任SCEI社长兼CEO。

2004年SCE著名作品



乐克乐克

原名：Loco Roco　**开发商**：SCE　**销量**：34万

PS有《古惑狼》，PS2有《杰克与达斯特》，PSP自然也要有自己的吉祥物！2006年夏季，SCE投入7亿日元的广告预算，为《乐克乐克》进行了大规模的广告宣传，不仅电视广告滚动播出，在日本的各大地铁站都进行了试玩版免费派送活动。然而令人尴尬的是，本作在日本的销量只有区区15万套，还没有试玩版的发布量多。《乐克乐克》是一款风格清新可爱的游戏，只需要用L/R键就可以进行操作，通过画面的左右倾斜，让乐克乐克"滚向"目的地。SCE试图用本作拓展用户层，可惜效果并不理想。如果是改成手机游戏在如今推出，也许能够获得不错的成绩。

圣女贞德

原名：Jeanne d'Arc　**开发商**：Level-5　**销量**：32万



《圣女贞德》是SCE忠实盟友Level-5在PSP上的第一个游戏项目，选择了Level-5并不擅长的战略RPG类型，这是其首次挑战此类型。也是Level-5首次选择历史题材，以英法百年战争为背景，主角就是著名女英雄贞德。在史实的基础上，也不可避免加入幻想要素，游戏的战略平衡性较好，节奏较快，内容相当丰富。本作的媒体评价不低，综合评分达到87分，可惜发售首年在日本销量仅6.8万套。

抵抗 人类灭亡

原名：Resistance: Fall of Man　**开发商**：Insomniac Games　**销量**：423万

在PS3的首发游戏中，最早突破百万销量的就是Insomniac Games的《抵抗》。本作是Insomniac的第8款游戏，内部代号"I8"。在首批提供试玩的PS3游戏中，画面最出彩的就是《抵抗》。做惯了平台动作游戏的Insomniac，这次成功转型，为PS3羸弱的首发阵容献上了这么一款还算镇得住场面的游戏。本作以假想的历史为背景，讲述在二战之后，外星种族奇美拉入侵伦敦，人类面临灭绝的危机。本作虽然与Insomniac过去的作品截然不同，但在奇思妙想的丰富武器方面，还是典型的Insomniac特色。媒体对本作给与了积极的评价，平均分为86。



机车风暴

原名：MotorStorm　**开发商**：Evolution Studios　**销量**：380万

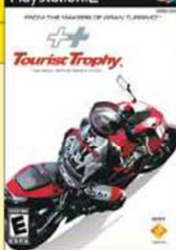
E3 2005期间PS3初公布时，高质量CG动画的连番轰炸让玩家们热血沸腾，其中《机车风暴》就是最令人震撼的片段之一。虽然游戏的实际成品与CG相比有明显的差距，但那疯狂的速度感、泥泞道路上泥土与沙尘飞扬的逼真场面，机车与赛道的破坏，都向玩家展示了只有次世代主机才能做到的全新竞速体验。本作在2006年12月于日本率先上市，之后成为欧洲PS3首发的杀手锏，发售三个多月后于美日两地先后突破百万销量。第11届互动成就奖将本作评为年度最佳竞速游戏。开发商Evolution工作室因为本作的出色表现而被SCE收购，之后在PS3上总共推出3作，《机车风暴3》堪称史上最火爆、最疯狂、最具好莱坞大片风采的赛车游戏。





摩托浪漫旅

原名：Tourist Trophy　开发商：Polyphony Digital　销量：68万



2006年SCE在PS2上最重要的原创游戏就是山内一典打造的《摩托浪漫旅》。这次山内一典从真实赛车模拟转向真实摩托车模拟，使用Polyphony的尖端引擎，使本作实现1080i解析度的画面输出，是PS2上仅有的4款1080i游戏之一。本作继承了《GT赛车4》的拍照模式和考驾照系统，收录了135辆摩托车。由于是摩托车游戏，其速度感比"《GT赛车》系列"更强，同时也保持了Polyphony作品一贯的专业性。

龙穴

原名：Factor 5　开发商：Lair　销量：49万



2007年的许多PS3游戏败在了饱受恶评的六轴手柄上，其中最典型的例子就是由Factor 5开发的《龙穴》。在宣传阶段，《龙穴》曾是最受关注的PS3游戏之一，游戏的画面与战斗的史诗感都令人感到了PS3的威力。到游戏发售后，人们才发现它存在致命的缺陷——由于操作上过于依赖六轴手柄的动作感应功能，导致玩家难以对飞龙进行有效的操控，每时每刻都让人有摔手柄的冲动，进一步加剧了玩家对六轴手柄的痛恨。本作的最终媒体平均分仅53分，成为PS3的一个经典反面教材。

2007年SCE大事记

2007年3月 PS3于欧洲上市，由于产能问题已经解决，欧版PS3供货充足，首发两日销量突破60万台，在英国等地创造家用机史上最高首发销量纪录。

2007年6月 久多良木健退位，担任"名誉会长"这一虚职，平井一夫担任SCEI社长兼CEO。

2007年9月 SCE收购开发了《机车风暴》的英国Evolution工作室和Bigbig工作室。

2007年9月 超薄版PSP2000于日本、美国和香港上市，定价19800日元、169美元、1280港币。

审判之眼

原名：The Eye of Judgment　开发商：SCE　销量：33万



在2006到2007年的各种游戏展会上，SCE展台都有几个封闭的房间，让玩家体验一个玩法极为特别的游戏——利用PS3的PS Eye摄像头游玩的《审判之眼》。本作通过实物卡牌与摄像头结合，每张卡牌上不同的识别码被摄像头识别之后，就会在游戏画面中出现相应的怪物，改变卡牌的位置与倾斜度，就可以改变怪物的攻防态势。本作的玩法创新获得了业界的赞誉，不过只想玩3A大作的PS3玩家们对卡牌游戏缺乏兴趣，游戏销量令人失望。



2007年SCE著名作品

未知海域 德雷克的宝藏

原名：Uncharted: Drake's Fortune　开发商：顽皮狗　销量：471万

2007年11月19日，SCE在PS3时代最重要的原创大作终于诞生了。在PS2的《杰克3》之后，顽皮狗原本打算开发PS3的《杰克与达斯特》新作。但SCE已经向其各大工作室发布了新项目指引：根据市场调查，玩家的平均年龄在不断提高，预计PS3的低龄玩家比例会大大降低，PS3游戏应以真实型、成人化为主。于是对"真实系杰克与达斯特"的策划结果就是逐渐演变成了《未知海域》这个原创新作。

在2007年，业界对于PS3性能的质疑声此起彼伏，直到《未知海域》发售后，人们才看到了PS3的真正潜力。顽皮狗再次漂亮地完成了任务，不仅为PS3争了一口气，也复兴了当年由《古墓丽影》所开创的动作冒险游戏类型，并开创了一个被称为"可操作型动作电影大片"的新流派。游戏中许多可完全由玩家操作的桥段，有着电影般的表现力，其处理方式在业界成为教科书般的存在。之后的续作《未知海域2》将其潜力完全释放，横扫2009年绝大多数权威奖项，销量超过600万套，是PS3最为名利双收的独占游戏。



异族之魂 失落的传承

原名：Folklore　开发商：游戏共和国　销量：28万

惨败的首发游戏《源氏 神威奏乱》之后，不甘心的游戏共和国推出了又一个大惨败之作。本作舞台设定于爱尔兰，以凯尔特神话和爱尔兰神话为主题，以穿梭在生死狭缝间的异界，探讨"死亡"的意义，7个异界各有其不同的主题风格。与游戏共和国过去的作品一样，本作的美术设计获得好评，吸魂系统也有不错的创意，算是一个比较用心做的游戏，只是仍然缺乏大作气质。它的销量失败再度证明了高清时代中等作品只能等死的道理。



天剑

原名：Heavenly Sword　开发商：Ninja Theory　销量：160万



Ninja Theory的《天剑》从2002年就开始制作，也是最早确定面向次世代主机的游戏之一。据称其原本打算由X360独占，但是因为微软对小团队的原创游戏热情不高，Ninja Theory决定转投热情的SCEE。SCEE为本作提供了充足的预算，聘请了布拉格交响乐团录制音乐，动作捕捉由《指环王》咕噜的饰演者Andy Serkis担任。《天剑》是PS3初期最受关注的游戏之一，它率先向人们展现了次世代动作游戏的风采。本作的流畅动作与打击感值得夸耀，游戏场景也极为精美。本作的最大不足是流程太短，因六轴手柄没有振动功能也使其手感大打折扣。

2008-2009年SCE大事记

2008年2月 SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森宣布辞职，吉田修平接替其位。

2008年3月14日 从事网络游戏业务的索尼网络娱乐并入到SCEI集团。

2009年2月 PSP全球出货量突破5000万台。

2009年4月 SCEE总裁兼CEO兼SCE副社长David Reeves宣布退休，Andrew House接替其位。

2009年9月 120GB硬盘的超薄PS3于美国和欧洲上市，定价299美元。

2008-2009 年 SCE 著名作品

小小大星球

原名：LittleBigPlanet　**开发商**：Media Molecule　**销量**：540万

2007 年 3 月的游戏开发者大会上，菲尔·哈里森公布的 Home 和《小小大星球》成为业界最火热的话题，其中《小小大星球》提出的“游戏、创造、分享”的概念引发了业界关于“游戏 3.0”时代的思考。《小小大星球》原本只是一个小团队的创意概念，因其创造与分享的游戏理念正合菲尔·哈里森对未来趋势的判断，因此成为 SCE 全球工作室重点力捧的游戏。所谓的“游戏 3.0”，就是以社交网络的理念发展游戏，由玩家使用基本工具自己创造游戏，通过网络与全球玩家分享，这样就会有无穷无尽的游戏内容。以此为理念的《小小大星球》，确实在游戏开发圈子里获得强烈好评，综合评分高达 95 分。并成为 2008-2009 各种大奖的宠儿，横扫 AIAS、BAFT、GDCA 三大权威大奖。不过玩家对本作的反应并没有专业人士那么热烈，540 万套的销量大部分来自主机同捆套装，从本作一炮而红的 PS 家族新代言人“麻布仔”明显缺乏票房号召力。



白骑士物语

原名：White Knight Chronicles　**开发商**：Level-5　**销量**：87万

在 2006 年东京电玩展上首次亮相时，《白骑士物语》曾被视为 PS3 时代的《最终幻想》。Level-5 不再采用其熟悉的卡通渲染技术，而是以写实画面活用 PS3 性能，将本作冠以“王道 RPG”之名，号称会有 100 小时以上的游戏时间。本作于 2008 年圣诞节上市，首日销量仅 13 万套，相对其巨大的成本投入，可将其界定为 Level-5 史上最惨的滑铁卢战役。

《白骑士物语》的出现，帮助 PS3 摆脱了“两年没有 JRPG”的尴尬。不过偏网游性质的游戏流程还是让期待正统 RPG 的玩家有点失望，缺乏王道 RPG 的史诗感，剧情方面也不够用心。本作的媒体综合评分仅 64 分。





非洲

原名：Afrika　**开发商**：SCE　**销量**：20万



在 PS3 的初期宣传影像中，一组非洲大丛林的镜头大概最有资格称得上“照片级”，不过也让无数玩家纳闷：这样一款游戏究竟怎么玩？结果真的像一些玩家调侃的那样——本作真是一款“观光游戏”，玩家的任务就是抓拍动物照片。也许 SCE 原本的目的也就是做一个展示机能的 DEMO，顺便拿出来卖点钱？

无名英雄

原名：inFAMOUS　**开发商**：Sucker Punch　**销量**：273万



进入 PS3 时代后，当年的平台动作三强都走向真实系、成人化的新方向，Sucker Punch 选择了超级英雄题材。利用 PS3 的性能，超能力在动作游戏中有了巨大的发挥空间。《无名英雄》以张弛有度的节奏，让玩家逐步解开主角科尔不断增强的超能力。同时本作提供了《GTA》般可自由探索的大型地图，让玩家有一种自由自在、胡作非为的快感。这种题材在高性能主机上有很大的发展空间，SCE 因此收购了 Sucker Punch，最新作《无名英雄 再来者》已在 PS4 上好评热卖中。



2010-2011年 SCE大事记

2010年3月 SCE 收购《小小大星球》开发团队 Media Melocule 工作室。

2010年4月1日 SCE 的网络部门移交给索尼本社，并进行必要的重组，PlayStation Network 并入到索尼集团网络事业群。

2010年8月 SCE 总部从港区南青山搬迁至索尼集团本部大楼 Sony City。

2011年4月21日 PSN 遭到黑客攻击，7700 万用户资料泄露，其中可能包含信用卡信息。PSN 关闭一个多月，可能造成逾 1 亿美元的损失，平井一夫公开致歉。

2011年1月 PS2 全球销量突破 1 亿台。

2011年3月 PS3 全球销量突破 5000 万台。

2011年6月 名誉会长久多良木健正式退休。

2011年8月 SCEI 收购《无名英雄》开发团队 Sucker Punch 工作室。

2011年12月 平井一夫升任为 SCEI 会长，Andrew House 从欧洲调至 SCEI 总部担任社长兼 CEO。

2011年9月 PSV 在日本上市，WiFi 版 24980 日元，3G/WiFi 版 29980 日元。

2010-2011 年 SCE 著名作品

体育冠军

原名：Sports Champions　**开发商**：SCE　**销量**：362万

从 2007 年开始，Wii 以体感游戏概念瞬间反败为胜，微软很快跟进，推出了 Kinect，同样大获成功。作为体感游戏开拓者的 SCE，反而落在了最后。SCE 的应对举措是同时结合 Kinect 和 Wii 的特点，既有摄像头，又搭配 PS Move 这一操作装置。与之配套的主打游戏就是《体育冠军》。本作收录了 6 款体育游戏，分别是乒乓球、沙滩排球、角斗士、飞盘、滚球和箭术。与微软和任天堂的同类游戏一样，本作的销量主要来自硬件同捆套装。虽然 PS Move 的业界评价不太高，但在其上市两年后，销量就已轻松突破 1500 万个。



暴雨

原名：Heavy Rain **开发商**：Quantic Dreams **销量**：274万

E3 2006期间，SCE公布了一个叫做“The Casting”的技术演示DEMO，展示了逼真的人物演出效果。这个DEMO最终演化成了《暴雨》。据制作人David Cage透露，《暴雨》开发费用高达1670万欧元，加上营销发行成本，总计达4000万欧元，是法国历史上最昂贵的娱乐产品之一。274万套的销量相对于本作的高昂投入来说，也许只能勉强盈利，但它对整个业界都产生了重大影响。它是史上最有资格称之为互动电影的游戏，在叙事性方面达到了游戏的最高水准。多主角、多线式的剧情展开，扣人心弦的情节发展，没有GAME OVER、主角死去故事照样开展的独特设定……《暴雨》向玩家展现了电子游戏的全新可能性。这个曾被微软拒绝，而后投入SCE怀抱的游戏，为PS家族增添了一份独特的风采。它告诉人们只有在PlayStation上才能玩到如此有个性、有艺术灵性的作品。





MAG

原名：MAG: Massive Action Game **开发商**：Zipper Interactive **销量**：130万

Zipper Interactive在PS2时代开创了家用机网战的流行现象，但是进入PS3时代后，显得有些跟不上时代的脚步。为了重新抢占网战制高点，Zipper决定从战斗规模上入手，开发一个能够256人同时在线战斗的网战新作。本作因此而被《吉尼斯世界纪录》所收录。《MAG》的网战分为8人一组，4组一排，4排一连，就像真正的战争一样进行大规模线上厮杀。本作的游戏模式多样，玩法丰富，令人意外的是虽然256人同时在线，但游戏十分流畅，证明了PSN的性能并不差。



2012-2014年 SCE大事记

2012年2月 PSV于北美和欧洲上市，WiFi版249美元，3G/WiFi版299美元，当月其全球销量突破120万台。

2012年5月 SCE Asia在台北设立中文化中心，开始全面进行PS系重要游戏的中文化制作。

2012年6月26日 据SCEI披露的官方公告，其流动资产共1220亿日元，流动负债1940亿日元，总计净负债722.38亿日元。而2009年3月的净负债为104.72亿日元。

2012年7月2日 SCE以3.8亿美元收购云游戏服务供应商Gaikai公司。

2012年10月 内置500GB硬盘的超薄型(CECH-4000)PS3于日本上市，定价29980日元。250GB版定价24980日元。

2013年2月20日 在纽约召开的PlayStation Meeting 2013期间正式公布了PS4。

2013年4月1日 SCEJ与SCE Asia合并成为SCEJA。

2013年11月15日 PS4于北美上市，首发销量超过百万台，创造游戏历史上的最高纪录。

2013年11月29日 PS4于欧洲上市，仅英国首发两日销量就突破25万台。

2014年2月22日 PS4于日本上市，首发两日销量超过32万台。

2012-2014年 SCE著名作品

PS全明星大乱斗

原名：PlayStation All-Stars Battle Royale **开发商**：SuperBot Entertainment **销量**：74万

任天堂有《任天堂全明星大乱斗》，索尼也要有自己的全明星大乱斗。这一任务原本要交给SCE的头号爱将顽皮狗，但当时顽皮狗已经开始策划《最后生还者》，SCE于是决定成立SuperBot Entertainment专门负责本作的开发。游戏集结了SCE第一方以及一些重要第三方的著名角色，战斗的舞台就是PS系经典游戏的场景，玩法上也给人以惊喜，可以说是PS3上最适合多人同乐的游戏之一。可惜过于粗糙的界面设计和角色阵容的号召力不足还是让这款作品没有获得预想之中的成功。



东京丛林

原名：Tokyo Jungle **开发商**：SCE **销量**：26万



在《非洲》之后，SCEJ又推出了一款围绕动物主题的奇葩之作，不过这一次的游戏性大大提升。玩家扮演各种动物，在废弃的城市街头完成各种任务，揭开人类消失的真相。作为一款低成本的游戏，本作销量超过10万套就算有赚头了，当它的销量超过20万套时，SCEJ还特别投放了“销量突破20万纪念广告”。

超凡 双生

原名：Beyond: Two Souls **开发商**：Quantic Dreams **销量**：107万

由于《暴雨》积累的卓越声望，Quantic Dreams的新作《超凡 双生》一经公布就引起强烈关注，而且由于聘请了当红女星Ellen Page出演主角，更让玩家的期待度大增。以“不做续作”为原则的David Cage，在本作中再度尝试了全新玩法，以《暴雨》式QTE玩法为基础，全面融合《寂静岭》、《MGS》、《无名英雄》等游戏的特色，创造了一种前所未有的游戏类型。令人遗憾的是，本作将剧情打得太散，加上过于多样的玩法，给人的感觉就像一个由无数DEMO拼凑起来的游戏。虽然本作的剧本长达2000多页，完全打乱的时间线让人彻底凌乱。最后区区107万套的销量恐怕完全无法填补这样一个3A大作的成本。





Knack

原名：Knack　**开发商：**SCE　**销量：**91万



由PS4之父Mark Cerny亲自打造的PS4首发游戏，实际制作方是SCE日本工作室。Mark Cerny将其形容为《古惑狼》、《块魂》和《战神》的组合，在创意上有许多独具匠心的地方，但实际游戏性并不理想。本作的全球媒体平均分只有54分，91万套销量中也有很大部分是来自商家的主机同捆促销套装。

尽管如此，SCE追求创新的精神值得我们赞赏。它比其他公司更能接受看起来也许不那么靠谱的游戏创意，更能接受创新的风险，愿意为第一方以及第二方的独特作品提供资金。这导致它的作品中掺杂了许多创新失败的劣质游戏，但也诞生了《旅途》、《暴雨》等伟大之作。我们可以看到在PS3时代SCE创造了更多优质创新之作，也可以看到进入PS4时代后SCE正继续走原创之路。SCE将不断用原创独占大作为我们带来意想不到的惊喜，而这也正是PlayStation家族的真正魅力。



SCE 二十年百万大作销量榜

排名	游戏名	平台	发行年份	全球销量
1	GT赛车3	PS2	2001年	1498万
2	GT赛车4	PS2	2004年	1166万
3	GT赛车	PS	1997年	1095万
4	GT赛车5	PS3	2010年	1087万
5	GT赛车2	PS	1999年	949万
6	古惑狼2	PS	1997年	758万
7	古惑狼3	PS	1998年	713万
8	古惑狼	PS	1996年	682万
9	未知海域2 纵横贼道	PS3	2009年	635万
10	未知海域3 德雷克的诡计	PS3	2011年	628万
11	小小大星球	PS3	2008年	540万
12	小龙斯派罗	PS	1998年	500万
13	古惑狼 组队赛车	PS	1999年	479万
14	未知海域 德雷克的宝藏	PS3	2007年	470万
15	战神Ⅲ	PS3	2010年	465万
16	战神	PS2	2005年	445万
17	抵抗 人类毁灭	PS3	2006年	422万
18	EyeToy Play	PS2	2003年	420万
19	GT赛车5 序章版	PS3	2007年	415万
20	达斯特	PSP	2006年	412万
21	战神Ⅱ	PS2	2007年	407万
22	机车风暴	PS3	2006年	380万
23	小龙斯派罗 龙年	PS	2000年	371万
24	瑞奇与叮当 尺寸事件	PSP	2007年	368万
25	海豹突击队	PS2	2002年	365万
26	杰克与达斯特	PS2	2001年	364万
27	体育冠军	PS3	2010年	362万
28	大逃亡	PS2	2002年	354万
29	小龙斯派罗2	PS	1999年	352万
30	古惑狼 大冲锋	PS	2000年	339万
31	瑞奇与叮当	PS2	2002年	333万
32	战神 奥林匹斯之链	PSP	2008年	313万
33	GT赛车	PSP	2009年	312万
34	小小大星球2	PS3	2011年	310万
35	杀戮地带2	PS3	2009年	295万
36	海豹突击队2	PS2	2003年	294万
37	大众高尔夫3	PS2	2001年	289万
38	虹吸战士	PS	1999年	288万
39	科林麦克雷拉力	PS	1998年	287万
40	大众高尔夫	PS	1997年	279万
41	虫虫特工队	PS	1998年	279万
42	杰克Ⅱ	PS2	2003年	278万
43	瑞奇与叮当2	PS2	2003年	278万
44	暴雨	PS3	2010年	273万
45	无名英雄	PS3	2009年	273万
46	杀戮地带3	PS3	2011年	258万
47	瑞奇与叮当3	PS2	2004年	257万
48	战神 高清合集	PS3	2009年	249万
49	瑞奇与叮当 未来毁灭器	PS3	2007年	248万
50	烈火战车2	PS	1996年	244万
51	小小大星球PSP	PSP	2009年	242万
52	ATV疯狂越野	PS2	2001年	241万
53	抵抗2	PS3	2008年	240万
54	虹吸战士2	PS	2000年	215万
55	海豹突击队 联合突袭	PS2	2006年	204万
56	GT赛车6	PS3	2013年	202万
57	喷气摩托2	PS	1997年	194万
58	大众高尔夫携带版	PSP	2004年	193万
59	啪啦啪啦啪	PS	1996年	192万
60	大众高尔夫2	PS	1999年	188万
61	龙骑士传说	PS	1999年	186万
62	歌星	PS2	2004年	186万
63	杰克3	PS2	2004年	185万
64	GT赛车2001概念版 东京	PS2	2001年	184万
65	喷气摩托	PS	1996年	183万
66	狡狐大冒险2	PS2	2004年	181万
67	大逃亡 黑色星期一	PS2	2004年	178万
68	瑞奇与叮当 未来时空裂缝	PS3	2009年	176万
69	战神 超凡	PS3	2013年	174万
70	海豹突击队3	PS2	2005年	169万
71	NFL GameDay 98	PS	1997年	168万
72	恶魔之魂	PS3	2009年	167万
73	无名英雄2	PS3	2009年	165万
74	捉猴啦	PS	1999年	163万
75	Buzz!音乐测验	PS2	2005年	161万
76	天剑	PS3	2007年	160万
77	烈火战车	PS	1995年	156万
78	暗云	PS2	2000年	154万
79	Buzz!大测验	PS2	2006年	149万
80	歌星Pop	PS2	2007年	144万
81	杀戮地带 暗影坠落	PS4	2013年	142万
82	GT赛车4 序章版	PS2	2003年	141万
83	烈火战车BLACK	PS2	2001年	141万
84	2Xtreme	PS	1996年	140万
85	抵抗3	PS3	2011年	136万
86	歌星 ABBA	PS2	2008年	136万
87	歌星 派对	PS2	2004年	135万
88	歌星 80年代	PS2	2005年	130万
89	MAG	PS3	2010年	130万
90	机车风暴 太平洋裂谷	PS3	2008年	128万
91	李连杰 荣誉之战	PS2	2004年	127万
92	斗神传	PS	1994年	127万
93	瑞奇 死锁	PS2	2005年	124万
94	海豹突击队 对峙	PS3	2008年	122万
95	智能方块	PS	1997年	122万
96	狡狐大冒险	PS2	2002年	121万
97	汪达与巨像	PS2	2005年	114万
98	未知海域 黄金深渊	PSV	2011年	114万
99	妖精战士	PS	1995年	111万
100	大众高尔夫5	PS3	2007年	111万
101	海豹突击队 亡命战队	PSP	2005年	110万
102	歌星 传奇	PS2	2006年	110万
103	歌星 摇滚	PS2	2006年	110万
104	ICO&汪达与巨像合集	PS3	2011年	109万
105	随身玩伴	PS	1999年	107万
106	世界足球巡回赛	PSP	2005年	107万
107	超凡 双生	PS3	2013年	105万
108	妖精战士2	PS	1996年	105万
109	瑞奇与叮当 四位一体	PS3	2011年	105万
110	歌星	PS3	2007年	104万
111	海豹突击队 亡命战队2	PSP	2006年	104万
112	小小大赛车	PS3	2010年	104万
113	战鹰	PS3	2007年	103万
114	NFL GameDay 2001	PS	2000年	100万

坚守本时代的惟一选择

——PS3购机全攻略

文 月下雪影 编 乐游者（实习） 美编 小瑟



"This is living"，这是PS3首发的广告语，拿到现在来看并不为过。PS3从2006年11月横空出世到现在算来已经陪着玩家走过了七载。古人有云"七年之痒"，对于那些一早就接触PS3的玩家来说，这台老迈的主机或许正面临着审美疲劳，索尼因此也顺意在2013年底推出了全新的次世代主机PS4来接替PS3的衣钵。但对更多的玩家来说，PS3却显得老而弥坚，尤其是翻出PS3今年那满满的游戏发售表时，我们才会幡然醒悟，PS3老兵不老，英雄尚未迟暮。坐拥数千款游戏大作，层出不穷的游戏类型让PS3时至今日仍然是玩家的第一购机首选，"机器老"不可以和不好玩划等号。在PS4还处于嗷嗷待哺的现在，PS3依然是索尼家用机的第一支柱。我们没理由拒绝PS3给我们带来的快乐，这个春天不妨搭上PS3的末班车，去感受老而弥坚的魅力，享受这最后的游戏饕餮。

破解带来的选择

选购一台PS3，最初遇到的问题便是到底是选择破解主机还是非破解主机。

破解主机的好处不言而喻：可以享受到"免费"的游戏；外接硬盘存储游戏，游戏的运行速度更快；可以安装第三方的PKG程序，为主机带来更多的附加功能，比如能体验到初代的PS游戏；可以直接播放硬盘里的蓝光ISO、DVD ISO电影；可以自定义界面图标等等。但缺点也非常明显：不能随心所欲的升级系统；不能随意下载购买DLC；不能上网参与玩家对战等等。实际上，破解主机的缺点也可以看作是支持正版带来的优点，即可以得到完整的游戏体验。所以对于破解和非破解，玩家需要自己来拿主意。

倘若从所谓的国情和市场角度考虑：PS3已经发展到末期，早先的游戏资源已经很难入手，利用破解尝鲜一些免费游戏倒也无可厚非。但从真正的游戏玩家角度考虑，支持正版是支持游戏行业蓬勃发展的惟一动力，在游戏机被解禁，行业需要大力开发的时候，用行动支持游戏产业发展应该是每个玩家需要尝试去做的。关于这点，不会道德绑架，套用甄嬛传的台词来说：用破解主机玩正版游戏想必也是极好的嘛。当然，对玩家来说，破解主机先期需要付出的代价更高一些，目前破解主机全套下来一般要在2500元以上。非破解主机则因为没有IC芯片、硬盘、引导盘，所以价格很低，500G的4000型也只有2000元左右。两者的选择，还是看玩家自己定夺了。



是3000型还是4000型

抛开破解不谈，在机型选择上，很多玩家也需要废一番苦功夫。因为比起已经上市一年有余的4000型主机来说，现在依然有不少玩家在迷信3000型主机的造型设计，甚至是质量。举个例子来说，3000型的吸入式光驱在4000型上被改成了普通的托盘式光驱，就明显从“高大上”变成了“矮搓丑”，高端数码产品的光驱无一不是吸入式光驱，比如说苹果的MacBook Pro（非Retina版）、戴尔的外星人Alienware系列笔记本电脑等等。新的4000型改用托盘式光驱简直就是“屌丝”般的改变。很多玩家因此还牵扯到了更宏观的主机寿命上，认为3000型主机的寿命肯定要比4000型更长，因为光驱是影响主机寿命的重要因素，吸入式光驱的光头藏匿在主机之中，并且在光驱入口设有密封的毛刷，毛刷会在光盘被吸入时拂去盘面上的灰尘，与此同时，吸入式光驱在光盘进入后还会自动挡住仓口，防止光盘在高速运转时所形成的气流从而将灰尘带入，这也就在无形之中杜绝了灰尘的堆积，大大保证了光头的清洁，也就大幅的延长了光驱的使用时间。相反，4000型的托盘式光驱光头直接裸露在外，主机长时间工作后会发热吸尘，这样很容易造成光头灰尘堆积，导致光头无法工作。从这个角度来说，3000型也要比4000型主机更好。但实际上结果是否如此？倘若是破解主机的话，使用硬盘读取游戏，主机内只需要放一张引导碟即可，玩家在大部分时间内是不会用到光驱的，这样一来无论是吸入式还是托盘式，对主机的寿命影响都不大。况且举个反例来说，索尼的第一代家用机使用的也是托盘式光驱了，很多机器至今也能够正常工作，单纯说托盘式光驱会影响主机寿命显然是不全面的，而且相比起来，托盘式光驱的读盘声音也要比吸入式更小。虽然两种光驱之间的对比肯定还是吸入式光驱要技高一筹，但这并不会影响到主机的寿命，尤其是购买破解主机的情况下。而且4000型主机在CPU制程、内置硬盘容量上都要比3000型更好，综合考虑，在买新不买旧的数码产品上，4000型应该是普通玩家的首选。




4000型主机更薄，但是光驱成了被人诟病的地方

主机破解漫谈

PS3发售这七年里，有过两次全面破解的状况发生。一次是主机发售四年左右，被iPhone破解第一人GeoHot找到了主机系统中存在的漏洞，并开发了自制程序，在不进行硬件拆解的情况下即可让主机运行破解游戏镜像，这在后来也被玩家称为了软破解，简称软破。不过，GeoHot提供的破解程序只能运行在原生3.55系统前的主机上，这部分主机只有1000型厚机和极早期的2000型薄机，机器的生产日期一般是在2011年6月份以前。现在，这些软破的主机有很多已经被玩家出售重新流回到了市场，主机的系统版本也从3.55升级到了Rogero 4.5或是HABIB 4.5自制系统，能够运行新发售的破解游戏镜像。

另外一次全面破解是在去年，由E3技术团队开发出的，可安装在3000型和4000型主机上E3 ODE PRO破解芯片，此前E3还曾开发过电子狗、降级芯片等产品。只不过这次的破解芯片打破了主机系统版本的限制，直接利用外接硬盘读取游戏镜像，但需要拆机焊接来安装破解芯片，因此这种改动硬件的破解方式也被玩家称做硬破解，简称硬破。硬破是目前PS3破解市场最主流的破解方式，其销量也占到了破解主机中的90%以上。

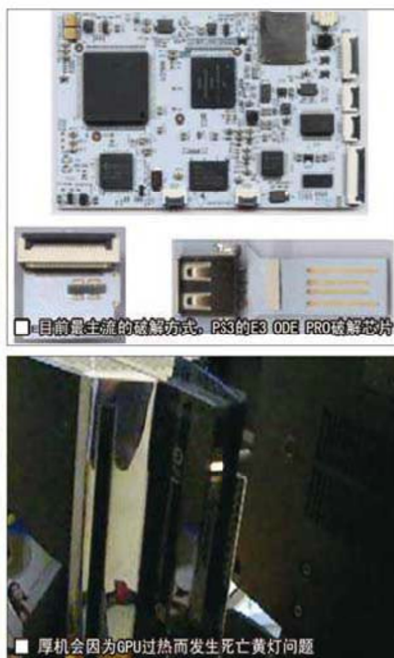
综合两种破解来看，软破是不太可取的。原因无非在于机器时间太久，这些软破主机的使用寿命多数大多已经超过5年，游戏机这种经常会长时间工作的产品很难在高强度使用几年的情况下再保证使用寿命，尤其是今年的夏季将至，机器很容易在高温环境下出现问题，玩家从这点上考虑就一定要规避软破机。这点可能稍晚发售的2000型主机还好，一些最早的1000型厚机，在夏天频频中招是常事，买回来多久便不能正常开机的例子很多。因为主机在翻新时多半只是对外表进行翻新，内部多是用毛刷进行简单的处理，这样机器内部的灰尘并不能被彻底清除掉，而老机器的导热胶也多半也已经老化，这时候一用，主机的热量散发不出去，过不了多久便会死机，之后再开机，电源灯只会显示黄色，这就是死亡黄灯了。通常这种主机的保修期也很短，大多在3个月到半年，主机出保便坏，到时候坑的还是玩家自己。究其原因选购软破机的玩家多半是看中了便宜的价格，但一分钱一分货的道理大家还需明白，这类时间过久机器质量不太好保证的主机，玩家还是尽量规避的好。

至于硬破，玩家就不用这么担心了，3000型和4000型的主机已经杜绝了死亡黄灯，长时间使用也没发生过类似的问题，所以硬破主机的选购焦点主要是集中在破解本身的形式上。可能很多玩家还不了解硬破，实际上硬破的主机在外观上是并不完美的。主机在加装E3 ODE PRO破解芯片后还需要在外面USB STICK，并用此接口接入移动硬盘读取游戏，所以硬破的PS3在外观上看是留有一个“尾巴”的，这是使用E3 ODE PRO破解芯片的遗憾之处。不过近期有部分商家已经针对这点作出了改良，即无痕硬解，也叫无痕破解。无痕硬破



软破主机外观完美，但发售时间过久

目前最主流的破解方式，PS3的E3 ODE PRO破解芯片



厚机会因为GPU过热而发生死亡黄灯问题

的优点在于主机破解后的外观和原装非破解主机一样，不会留有USB STICK接口，对游戏的支持也没有影响。缺点就目前来说暂时只有一个，即如果玩家在升级E3 ODE PRO固件过程中出现问题，导致破解失败，玩家此时无法通过USB STICK进行恢复，只能再拆机为E3 ODE PRO重新刷写固件。从当前使用的角度考虑，E3 ODE PRO固件升级失败情况很少，主机外侧不留有USB STICK也确实美观，所以无痕硬破可以成为玩家考虑的首要破解形式。但如果从未来的一些情况考虑，E3团队现在还仍在为破解芯片开发最新的固件，未来E3 ODE PRO可能迎来大升级，比如无需外置硬盘运行破解游戏镜像，倘若未来的升级需要借助到USB STICK，那么无痕硬破便无法跟上将来的破解了。之所以会有这种考虑，也是出于USB STICK是E3团队为破解芯片留有的深层次刷写入口，在出现较大的功能变更的情况下还是有一定概率会用到的，否则也不会随意留出来了。综合两点考虑，如果玩家对主机外观比较在意，同时很少会自己更新E3 ODE PRO固件，那么可以选择无痕硬破，反之选择官方的普通硬破形式可能更好。



□E3 ODE PRO破解外置留下的USB STICK尾巴

此外，破解芯片除了E3 ODE PRO之外还有普通版E3 ODE，没有PRO，它们两者之间的差别在于PRO进入PS3游戏时不需要重启主机，普通E3 ODE需要重启。现在的商家基本上安装的都是E3 ODE PRO，但也不排除会有个别商家直接用E3 ODE进行破解，这两块芯片在发货价上要相差百元左右，换成E3 ODE可以赚到一定的差价。玩家留心在购买主机时测试一下进游戏需不需要重启就好，一般还是没有太大问题的。

区域版本以及颜色

谈及这方面的内容，相信大部分玩家都比较了解。就区域版本来说，目前无论是3000型还是4000型主机，市场上最多的都是港版主机，主机编号为CHCE-3012A/B和CHCE-4012A/B/C，注意编号末尾为12，这代表香港地区，至于其他地区的主机版本，如果说句不太负责的话，可以讲除了日版之外几乎全都是翻新机了，玩家没有太多选择的必要，国内购机基本还是以港版为主。至于编号尾缀的A、B、C则是表示对应主机的硬盘容量。3000型主机里，A表示主机内置了160GB硬盘，B是320GB硬盘。4000型主机里，A是代表普通的12GB硬盘版本，B是250GB硬盘，C表示主机内置了500GB硬盘。举例来说，CHCE-4012B表示的是250GB的4000型主机，这应该很好理解。对于硬盘容量的选择，如果是破解主机的话，内置硬盘是完全没有作用的，破解游戏镜像拷贝到外置硬盘上通过USB接口读取，内置硬盘一般只是从PSN上下载一些东西使用，所以利用率很低，500GB就实在没必要了。250GB刚刚好，理论上够用，也不会浪费太多。12GB比较少，用起来可能会相形见绌，所以不太推荐。如果要是正版玩家，12GB也肯定不会选择，一般根据自己的经济实力选择500GB为宜。另外，港版主机还有一点需要注意，就是主机的电源问题，众所周知香港地区的电器使用的都是英式三角插头，PS3也不例外，同样是英式大插头，这种插头在国内要想使用只有两个办法，一是自己购买相对应的电源插座，二是选择转接插头，把英式插头变成普通的双向插头。这两种方法从实际使用角度更推荐第一种，毕竟使用原装电源用起来还是更保险一些。不过现在大部分商家都是提供第二种解决方案，实际上区别也并不大。



□红、蓝两色的PS3价格要更贵一些

在主机颜色方面，3000型和4000型目前都是有四种主流颜色，分别是黑、白、红、蓝。不过因为3000型停产已久，所以市场上白、红、蓝颜色的机器很少见了，多以黑色为主，4000型货源相对就全面一些，四种颜色均有。不过除了黑色之外，其余几种颜色价格都要贵一些，通常要贵100-200元左右，玩家按照自己的需求选择不同的颜色就好。

谨防翻新陷阱

很多玩家一直觉得游戏市场的水很深，好像到处都是翻新机，购买主机如果不精挑细选肯定就会吃亏上当。但说起来这几年主机行业和5、6年前相比，还是有一定缩水的，整个市场行业并不如以往，所以翻新机的情况反倒也好了很多，毕竟购买主机的都属于专业的老玩家，量不大，主机流动性也就不高，二手机货源相对少了一些，主机的翻新货源也就下降了，这样的带动下，游戏市场的翻新率也会降低。不过一些时间太久的机器基本上肯定还是以翻新机为主，比如说3000型主机，基本上卖全新机的地方都不会有3000型主机，现在大多都是专营二手主机的商家在卖，所以如果不想买到翻新机的话，3000型干脆就不要选了。

至于4000型主机，理论上说翻新机是很少的，玩家在购买机器的时候注意两码合一和光驱上的蓝色胶贴即可。蓝色胶贴是原装主机封在托盘式光驱上的，如果没有胶贴就表示主机光驱被动过，那一般也就不是全新机了。不过由于现在主机都需要改机，所以蓝色胶贴很多主机也都没有，玩家可以在购机时问一下商家这个问题。本来4000型主机在螺丝处还有SONY官方原厂的一次性防伪封条，封条是保证主机没有被拆开过，一旦封条破损索尼官方便不予以保修，但考虑到现在破解主机肯定是需要拆机的，所以这点也就无须注意了。不过如果玩家是选购非破解主机，那蓝色胶贴和螺丝处的一次性封条就必须要注意一下了，保证没有问题才能选购。至于两码合一，分别是指主机外包装箱底部的条形码和主机背面的编号条形码。包装箱底部的条形码是由两行组成的，第一行是P-AAAAAAAA-X，第二行是



□红、蓝两色的PS3价格要更贵一些

S01-BBBBBBB-X，主机背面的条形码是一行，为SERIAL:XX-AAAAAAAA-BBBBBBB-CECH-4012A，注意这两部分的A和B数字相对应即可，这样主机一般就不会有问题。现在很多商家也说三码合一，把贴纸上的CECH-4012这部分也算作一个对应点，这样其实也只能叫三点对应，不能叫三码合一，更何况CECH-4012只是产品的型号，和产品序列号没有太多关系，商家这么讲只是混淆概念，毕竟三码合一要比两码合一听起来更专业，更安全一些，玩家在实际购机中只需检查这两处即可。不过也有一点需要注意，倘若主机表明有一层保鲜膜一样的保护贴膜，那这台机器也极有可能是翻新机。一般这种贴膜是翻新外壳的包装，不是原装主机上所有的，官方只是把主机放在白色不透明的泡沫纸里，不会在机器上覆盖贴膜，这点玩家还是需要了解，遇到这种主机也就没必要检查两码合一了，直接Pass掉就好了。

此外，现在市场上还有一种官方翻新机，也就是FACTORY RECERTIFIED产品。这种机器属于14天机，是玩家玩几天后觉得机器不满意或者有一些小的质量问题进行退货的主机，索尼本身会重新检测，确认主机无质量问题用印有FACTORY RECERTIFIED的白色纸盒重新包装再销售。这种机器质量没有任何问题，最多是外观上的瑕疵，比如机身、电源有些小刮花等等，一般来说无伤大雅，价格倒是很便宜，不过现在很多商家都拿来充新卖了，也多是3000型主机，4000型暂时还没有。鉴别官方翻新机的要点是看主机背面的两张贴纸，一张是红色的PS Logo，另一张是白色的序列号，这是索尼为了区分官翻机所贴的编号贴纸，玩家略微注意下即可，毕竟选购3000型主机的玩家很少，这类主机也不多，这里就权当豆知识介绍给玩家了。



▲以3000型主机为例，可以看到外包装箱底部的条形码和主机背面的编号条形码相对应



■ 官翻机多以美版为主，原版包装盒是白色

检查主机的配件

说了这么多，实际上在购机时，最容易出现问题的地方不是主机本身，而是随机附赠的配件。这就像魔术一样，玩家把关注焦点集中在主机身上，反复检查，反复看，但在魔术师手里主机只是吸引焦点的幌子，真正动手脚的多半都是不起眼的地方，就像是主机里的这些配件。先来说下一台原装的PS3里都包括什么：AV线一条、原装DS3振动手柄一支和电源线一条，这里面一般做手脚最多的就是原装手柄。原装手柄和组装手柄的差别主要在于手感，用摇杆举例，原装手柄的摇杆无论是推、按都非常的顺手，按下去的声音很清脆，组装手柄推起来就比较生涩，按下去也生硬，感觉欠佳。有条件的话最好在购机前试用一下原装手柄，这样就可以一下检查出来手柄是否是原装货。除了这点之外，组装手柄还会经常出现配对困难，游戏中突然失灵、丢失信号、按键延迟等问题，虽然组装手柄也可以凑合用，但这些瑕疵明显会影响到游戏体验。尤其组装手柄续航时间极短，只有4、5个小时，远不及原装手柄10小时以上的续航时间，倘若在玩游戏时遇到手柄没电需要外接电源，那会多恼人，更何况频繁的充电也会减少手柄使用寿命，所以对手柄的检查玩家一定要仔细。

其他方面，随机附赠的AV线一般商家都不会动，不过100%的商家会推荐你再购买一条HDMI高清视频线，这里面就有可能遇到猫腻了。组装HDMI线和原装相比，画面容易受到干扰，会影响游戏效果，而且画面质量会比原装的HDMI线差，所以当商家给你推荐HDMI线时，你也要仔细检查才行。一般检验HDMI线材的惟一标准就是看线材的柔软程度，一般较软的线材都是原装线材，塑胶发硬的线材肯定就是高仿无疑。大部分商家都是拿索尼的HDMI线来卖，很多打开包装就会发现线材质地非常硬，遇到这种情况直接跟商家商讨，说线材不好，容易断，让商家给你换一条其他的或者是砍砍价，东西一旦拆了包装实际就很难说清楚了，但线材不拆包装又不能检查出来，所以遇到这情况砍价便宜买来当个备用为宜。至于其他的一些配件，基本上很少会有问题了，这里主要就是集中在手柄和HDMI高清视频线这两点上。



■组装手柄在细节上也都差强人意，像是右侧的组装手柄LED灯就显得黯淡无光



■HDMI线材质地是检查HDMI线的主要标准

主机选择完毕就可以拿回家享受了，建议玩家在购机时多在商家那试几个游戏，顺便找商家学习一些东西，比如如何给破解芯片升级，如何拷贝游戏等等，学习一些基础的常识对今后顺利游戏也有很大帮助，尤其是芯片升级，如果操作不当就会造成死循环问题。另外，破解主机记得不要随意升级主机系统，像是前段时间刚刚更新的4.55就让E3 ODE PRO无法读取到外置硬盘里的游戏镜像，造成不能游戏的问题。E3团队大概经过了一周时间才发布了可以应用在4.55系统上的E3 OS 2.1及E3 Manager 2.0，为了避免这种情况的发生，玩家最好还是不要随意更新主机系统。最后，希望大家购机顺利，玩得愉快。

主机相关参考价格

版本	价格
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1550元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版红/蓝）	1980元
PS3 CECH-4012主机（250GB，500GB外置破解硬盘+引导盘，港版黑/白）	2780元
PS3 CECH-4012主机（250GB，1TB外置破解硬盘+引导盘，港版黑/白）	2880元
PS3 CECH-4012主机（500GB，500GB外置破解硬盘+引导盘，港版黑/白）	2850元
PS3 CECH-4012主机（500GB，1TB外置破解硬盘+引导盘，港版黑/白）	3050元
周边产品	**价格**
原装DS3无线振动手柄	280元
原装PLAYSTATION EYE	200元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	400元
原装索尼HDMI线1.4版（2米）	115元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 NINA

《谋杀 灵魂嫌疑犯》(Murdered: Soul Suspect，以下简称MSS)的故事发生在名叫罗兰·奥康纳的侦探身上，在一次调查过程中，他在毫无准备的情况下遇到了致命袭击，"醒来"之后发现自己已经沦为了一个游魂。愤恨，不甘，绝望等等情绪对于这位破案高手的影响，都远远没有这宗发生在自己身上的谋杀案所引发的探究欲来得强烈。他决定暂缓回归圣主怀抱的步伐，留在人间找出凶手。

MURDERED SOUL SUSPECT

"再强大的侦探，都无法解决发生在自己身上，并且已经成功的谋杀案"
——罗兰·奥康纳

谋杀 灵魂嫌疑犯	Square Enix	动作冒险
PS3 Murdered: Soul Suspect		美版
预定2014年6月3日	本地1人	59.99美元
对应周边未定		

死亡并不是终结



虽然罗兰已经变成了鬼魂，但让他化身厉鬼去一个个夺走仇人的罪恶生命也不太符合游戏的主题与主角的身分，所以本作实际上还是一个动作冒险游戏，以探案结合刺激惊险的突发场面。

《MSS》的故事发生在自从第一批北美移民开拓新英格兰殖民地以来就邪乎事不断，有"女巫镇"、"美国鬼镇"之称的马萨诸塞州东北部小城塞勒姆(Salem)，游戏将这座北美都市传说爱好者心目中的圣地在过去两百多年来不断传出的异灵事件，解释为这里存在一个介于天堂与地狱之间的平行空间"尘界"(Dusk)，于是一切怪力乱神都有了合理的解释。相信玩过《猎天使魔女》或《鬼泣 DMC》的玩家们都已经对这一概念都非常熟悉了。


▲概念原画中的尘界。

"尘界"中的居民包括一些从地狱中逃出来的恶魔，它们也将这里当作了为害人间的中转站。同时这里还有一些在人世间留下强烈遗憾，拒绝安然接受现实，因此迟迟不愿离开的冤魂继续在这里游荡。"尘界"与现实世界高度重合，但人类世界无法对"尘界"实施影响，因此当罗兰在塞勒姆郊外的林中小屋、在黑暗狭窄的街道、在哥特风格的废弃教堂或在阴森恐怖的疯人院中发掘线索的时候，他不必担心继续遭到那些杀害自己的凶手们的再度袭击。



▶变成鬼魂后，穿墙而过是罗兰获得的特殊能力之一。

▲当现实中的警员无法阻碍罗兰探案时，恶魔却靠着在罪案现场驻守来横加障碍。

然而对于一个来去自如不受物理限制的幽灵来说，探案似乎有点太轻易了，所以那些试图阻止他生前最后一宗凶杀案调查的人类败类们，已经与在"尘界"中能自由活动的恶魔们达成了协议，让它们追杀罗兰的灵魂，继续在他的探案之路上制造障碍。

罗兰·奥康纳生平

变成了鬼魂后还执着于探寻自己死亡的真相，罗兰·奥康纳到底是个怎么样的人？游戏中对于他的早年生涯着墨不多，但曾经提到过他少年时是一位街头的小混混，身上似乎还带着一把他妈妈交给他的手枪。这柄枪伴随了他终生，最后却被杀死罗兰的凶手用作鞭尸的利器，对着他身体连开七枪，所以罗兰的灵魂上也残留着七个触目惊心的弹孔。

谁会如此残忍地对待一具尸体？或许是某些罗兰自己已经忘记了的新仇旧恨导致了这桩惨剧，因为在生前，他是一个铁腕风格的侦探，从小学到的街头智慧让他懂得用一切巧妙的暴力方式来达成目的。在游戏中的一份报纸报导里玩家可以读到，罗兰甚至因为在审讯中打断了一个嫌疑犯的手臂而遭受到指控，却最终被证明是无罪的。但就算他没有受到过司法系统的惩罚，却结下了不少恩怨，这或许就是导致他死亡的真正原因。


▶生前的罗兰看起来一脸痞气，比起警探倒更像是个黑帮分子，不过他的侦探头脑和手段的确是货真价实的。

灵魂能力

游戏的开场正是本作预告片所呈现的内容：罗兰进入了一座钟楼调查，却从四层高的窗口被扔了下来，结果自然是当场死亡。在随即进行的实际操作中，玩家需要通过一个简单的QTE操作来控制主角的灵魂回到血肉之躯之中，但不准备给罗拉留下任何机会的神秘杀手已经从罗兰的身体旁捡起了他的配枪，并且非常专业地对着胸口连射七枪，终结了罗兰生还的希望。

▼枪击不但摧毁了罗兰生还的希望，也让他的灵魂上留下了七个触目惊心的枪击印记。



身为"人"的罗兰十分不幸地成为了游戏史少见的还没有交给玩家实际操作就直接挂了的主角，这款"灵魂探案惊悚"游戏的乐趣也随着"鬼侦探"的登场而正式展开了。就像在生前调查每一件凶杀案开头所做的那样，罗兰必须回到受害人——这一次是他自己——死亡的第一现场，寻找可以确认凶手身分的蛛丝马迹。虽然自己拥有了生前所不具备的超能力，但在自然法则完全颠覆的异世界中的生存，一切都必须从头学起。

玩家接触到的第一个NPC是一个小女孩的魂魄。从其服饰特点来看，她应该是在1692到1693年间的塞勒姆女巫审判中被宗教狂热分子推上火刑柱的受害者，这个在三个多世纪之后依然在"尘界"中游荡的小女孩，将会向初来乍到的罗兰传授一些基本的规则，包括穿墙移动的方式，以及如何对人类进行附体等等，这些能力将会在罗兰之后的调查中发挥作用。

回到已经被警方封锁的犯罪现场，罗兰不能像往常那样以探员的身分介入调查，他需要对在场的同事们进行有目的的附体，其作用也不像《超凡 双生》中那样动辄指挥那些被控制意识的特警用枪扫射自己人，而是从他们脑中获得有价值的信息。比如占据一名法医的意识来查看他的记录本，进入一名由于惊吓过度而不愿意接受笔录的目击者的大脑，来回放关于现场所发生的一切的记忆。

这些获得到的信息将会变成一个个关键字，在罗兰脑海中组成一条完整的证据链，其情景有点类似于最近热播的英剧《新编福尔摩斯》中那位神探思考线索时的特效。而在盘问嫌疑人的部分，玩过《黑色洛城》的玩家们不会感到陌生，玩家需要按照手头上的证据来盘问嫌疑人，并指出对方供词中的漏洞。



▲女孩似乎具有神秘的力量，她将会指导罗兰进一步掌握自己的新能力。



▲失去了身体后，罗兰必须利用其它活人来侦查导致自己死亡的真相。

本作也保留了传统侦探题材 AVG 游戏所使用的“调查点（Point&Click）”机制，玩家需要调查场景中的可疑点，来获取更多的证据。同时还出现了许多流行元素，罗兰获得了特殊视觉能力，来发现场景中的一些隐藏元素，这一设定让人想起《暴雨》中那位戴着 VR 眼镜的联邦调查局探员罗曼・杰登。

作为一名执法者，得出结论不能光靠口供，还要物证，而刚刚化身“冥界神探”的罗兰根本不具备对现实世界进行物理影响（即凡人所称的“闹鬼”）的能力，此时他就需要那些在＂尘界＂闯荡多年的“老鬼”们的协助了。同时，因为塞勒姆长期以来都保持着使用圣水净化房屋外墙以防止不洁之物入侵的传统，对于主角来说，不少生前可以自由进出的公共场所，甚至是自家的房子，在化身为游魂之后都会存在的无法穿墙而入的难题，这同样需要那些已经培养出抗性的“老鬼”来充当内应。

不过，既然罗兰有求于鬼魂们，它们对罗兰同样是有所求，那就是利用罗兰的侦探技能来解决各自的怨念。比如想再次回到当初自己坠楼前的那个塔楼，罗兰需要居住在这里的一对老夫妻的魂魄的帮助，代价就是调查发生在他们独生子身上的悲剧。在查明真相，将其爱子暴毙是由于吸毒过量这一事实告诉这对老夫妻之后，他们会在提供塔楼顶层钥匙，并在表示感谢之后消失在一片圣洁的白光之中。在随后接受的一个失踪案调查案件中，中年妇女形象的幽魂诉说之所以不相信自己已经死了，是因为从未看到过自己的尸身。罗兰需要在偌大的一幢公寓楼中寻找关键物证，最终找到尸骨，确定嫌疑人之后控制其本人报警，使其接受法律的制裁。解决这些独立案件能够获得经验值，用于加强罗兰的鬼魂能力。



▲当罗兰调查到线索或是产生了疑问后，它们会浮现在画面当中。



▲随着取得经验值的增多，罗兰的鬼魂能力也会显得越来越强。

在进行罪案头脑风暴的同时，《MSS》也保留了一定的动作元素，罗兰随时都会受到来自地狱的恶魔们的袭击。由于战斗力有限，游戏并不允许主角主动出击，而是需要根据敌人的特性和弱点来与之周旋，并且伺机实施一招制敌。比如说游戏早期出现的一种三头犬怪物，就需要主角潜行至其背后才能发动有效攻击。为此玩家必须操纵主角附体在活人身上，这样就能在“尘界”中遁于无形，从而找到在背后偷袭怪物的机会，又或者是故意暴露目标面前后进行瞬移，使其扑空之后暴露自己的死穴。

结语

随着《演绎法》、《新编福尔摩斯》等剧的爆红，近年来犯罪推理类型影视作品出现了强劲的复兴势头，这说明此前观众们并非是对这一传统题材不再待见，也不是因为福尔摩斯和华生这一对老基友们的故事已经过气，而是它们缺乏与时代接轨的包装方式。我们希望这样的好运，同样能够降临到在死后开创事业第二春的神探罗兰的身上，也祝愿《谋杀 灵魂嫌疑犯》能够成为继《无间龙头》之后 SE 旗下的又一款黑马大作。

文 乐游者（实习） 美编 anubis

TOKYO JUNGLE®

作为一款风格新颖的原创游戏，本作在故事设定以及玩法上非常有趣，玩家要扮演丛林动物中的一员，在这个没有了人类的东京都市中想尽各种办法存活下去，由于PS+可以免费下载到本作，相信之前没有玩过的玩家一定非常感兴趣，闲话少说，让我们一起进入到那个弱肉强食的世界，看看游戏想要传达给我们的究竟是什么。

没有了人类的东京

东京丛林	SECJ	动作
PS3 Tokyo Jungle		繁体中文版
2012年6月7日	本地1～2人	120港币
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

基本操作

按键	功能
左摇杆	动物移动
右摇杆	快速躲避
×	跳跃
□	攻击
△	肉食为召唤同伴（草食为让同伴装死）
○	捕食（长按为叼起食物）

按键	功能
R1	致命一击
L1	匍匐前进
R3	咆哮
十字键↑	道具栏
START	系统菜单
SELECT	按键列表

界面简介



①体力值 ③活力值 ⑤生存年数
②饱腹度 ④当前挑战任务提示 ⑥雷达地图

丛林的生存法则

本作在游戏模式上分为两种，生存模式和故事模式。



生存模式

生存模式简单来说就是在丛林中活下来，主要的途径就是寻找食物和水，如果你操作的是食草动物，就要找到植物来充饥，并且想办法躲过肉食动物的攻击，如果你是肉食性动物，就必须通过捕猎其他的动物获得卡路里，这就是大自然的生存法则，也是最能体现本作精髓的游戏模式。

故事模式

本作的故事模式比较特别，玩家需要在生存模式中收集一种叫做古文书的道具才能不断解锁故事模式，每收集到三个古文书就能解锁一个故事模式关卡，将解锁的关卡通关之后，才能继续在生存模式中找到新的古文书，这样反复的收集，就能将故事模式全部开启，值得注意的是解锁第九关所需要的最后一个古文书在山手线西的高架桥上，要从山手线刚开始的火车跳上一直向左才能拿到，最后一个故事关卡所需要的古文书是藏在生存模式的地下的，玩家要先去代代木公园捡起钥匙卡之后才能进入地下收集古文书。



地形设置

游戏中有着不同的地形，有时遇到障碍物阻挡道路时要观察是否有能够跳上去的平台或是能否从障碍物下匍匐通过。

挑战任务

游戏中有着丰富多彩的任务等着玩家挑战，挑战内容大致分为占领某处，获得一定的卡路里数，打倒一定数量的敌人等，玩家还可以通过挑战来解锁动物的使用权，每种动物都会有一两个挑战是关于解锁其他动物的购买权，动物的购买权解锁顺序通过挑战任务菜单就可以找到。各种有趣的挑战任务让生存模式拥有了更多的打法，完成挑战会增加玩家的评价分数，本作可以将分数上传到网络进行排名，大大提升了游戏的耐玩度。



系统介绍

动物的等级

生存模式中的动物是有等级概念的，动物等级分为ROOKIE，VERTERAN，BOSS，玩家需要通过获取食物来进行升级，肉食动物相比草食动物需要更多的食物才能升级。升级最大的用途是用来繁衍后代，游戏中可以和异性动物产生好感从而繁殖下一代，玩家所操作的动物级别越高，可以寻求的异性等级也越高，由于动物拥有各自的的寿命，所以如何快速提高等级让生命得以延续，是游戏中最主要的目标。



POISON值和跳蚤

游戏中的某些地区会受到污染，此时画面右侧会有一个蓝色的骷髅标志，这就是游戏的POISON值，POISON值增长到100后会开始降低动物的生命值，可以通过进食无污染的水和食物来降低POISON值，导致POISON值增加的因素有以下几个方面：获取不干净的食物和水，长时间待在酷暑和污染地区，所以变成紫色的食物和水就尽量不要去碰了。如果接触了带黑色桃心的低等级异性或者吃了不干净的东西会产生跳蚤，跳蚤会使玩家行动暂时受阻，这时非常容易被敌人有机可乘。所以一旦感染跳蚤要尽快跳进水里或是用跳蚤洗发剂清洗。



昼夜和天气

随着时间的流失，玩家所生活的东京丛林会发生昼夜和天气的变化，到了夜晚之后玩家的可视度会大幅缩减，操控弱小的动物胡乱移动的话非常危险，尤其在初期用小型动物时会遇到鳄鱼等猛兽，千万别招惹它，否则必死无疑。气候的改变会让玩家遇到暴雨天和酷暑天，前者不仅会降低可视度还会干扰地图雷达，无法显示动植物的位置，后者会加快食物的腐败，长时间呆在酷暑天气还会让POISON值增长，游戏中环境多样，遇到被污染的环境一定要小心行事，因为这时往往会遇到腐烂的食物和变质的水，一定要多加注意。



战斗系统



本作的攻击分为普通攻击和致命一击，草食动物的普通攻击不能连击，肉食动物则可以三连击，当玩家操作肉食动物用普通攻击或是偷袭敌人时会出现咬痕图标，当图标变为红色的时候立即按下R1会发动致命一击，不过敌人体积过大时并不能一击致命，要连点R1键来削减敌人体力值，草食动物发动致命一击只会将敌人击晕，可以趁机逃跑。当玩家受到攻击时身上会出现紫色咬痕图标，要立即拨动右摇杆向反方向躲避，成功避开后时间会变慢，此时可以找准时机对敌人反咬一口，游戏中要活用躲避技能，尤其是自身比较弱小时反击非常实用。

繁衍后代与种群

游戏中玩家所控制的动物寿命是有限的，此时需要寻找伴侣繁衍后代，异性伴侣也是有等级区分的，大致分为低，中，上三个等级，可以用黑色心形，淡粉色心形和粉红色桃心来加以区分。追求越高等级的异性需要玩家的自身等级越高。随着游戏的进行，玩家会拥有自己的伙伴从而变为种群，肉食动物按下△键会召唤同伴出来痛击对手，草食动物则可以让同伴装死来干扰敌人，自己趁机逃走。



道具和服装

活力肉干	一定时间内保持活力值
宠物食品/饮用水	降低中毒指数
急救药	回复体力值
除蚤洗发剂	清理身上的跳蚤
动物磨爪器	一定时间增加攻击力
少年漫画周刊	回复所有状态值
携带床	原地休息或交配

其中前三种道具是有等级区分的，越高等级的道具所产生的有利效果越大。游戏中的服装不仅能改变外表，还能提升某些能力值，值得一提的是虽然游戏发售较早，但还是能在PS Store上下载到一些免费的外观DLC，当然也有一些收费的动物DLC，感兴趣的玩家不妨买来试试，像DLC中的机器狗还是很好用的，能够大大降低游戏的难度。



流程攻略

教学关卡结束之后就会进入到生存模式，之后玩家就可以收集古文书了，由于生存模式没有固定的打法，所以就提供故事模式的流程供玩家参考，之后会有奖杯相关研究和生存模式打法。

ACT.EX

教学模式

教学关卡，玩家可以用来熟悉如何用一只动物在一个褪去了繁华的都市中生存。



ACT.1

宠物犬，出门求生存

基础关卡，玩家要控制可爱的博美，先按照地图捕食三只兔子，最后一只要从车上跳到楼房的石台上才能找到，这里说一下，玩家会在生存模式或者之后的关卡遇到同时要捕食多个猎物的情况，可以在对一只采取致命一击之后趁另一只没有逃跑前迅速向其所在方向拨动右摇杆，跳到猎物身前加以攻击，这样就能达到一石二鸟的作用，本关最后经过一场猫狗大战，我们的博美抢到了被猫咪霸占的领地。



ACT.2

跟着本能走

首先要找到母狗，在地图标有红色心形的位置。到达山猪的地盘后由于道路被卡车堵住，我们要跳上楼台通过此处，注意不要和山猪来硬的，被山猪发现后要及时到草丛里躲避，躲一会山猪就会自行离

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

开。匍匐通过卡车后与母狗相遇，之后要去人类的公寓，路上会遇到野猫，采取迂回战术逐个击破，母狗会自动跟着你，不用等它。到达公寓之前会遇到一只巨大的山猪，跳到他身后的白色车上从上方通过（如图），看这猪的身段就知道我们这小狗不是他的对手了。时间转瞬即逝，我们的博美有了两只狗宝宝，接下来要控制这两个小家伙去给爸妈找食物，开始只能抓到小鸡，将其咬死后要长按○键叼回到爸妈身边，回去之后父母并不满意，下楼之后触发与三只野猫的战斗，玩家要多利用闪避加以反击，胜利之后本关结束。



ACT.3

万里寻母

这一关我们要控制梅花鹿，玩家可以熟悉一下草食动物的生存方式。向右走发现道路不通，玩家要顺着车跳到桥上，食草动物的二段跳也派上用场了，接下来的场景会有很多鬣狗，要趁它们转身的时候快速通过该区域，注意有车挡路时用二段跳通过。触发剧情之后要快速按△键将同伴“献祭”掉，然后向屋顶逃去。上到屋顶时要从白色箱子向里跳，经过垃圾堆时要用二段跳（如图），不然会吵醒鬣狗。下楼之后按照原方法躲避鬣狗与狮子向目标点前进。到达涉谷站前会遇到恐龙，对你没看错，这就是东京丛林！跳上废墟后从上方通过，跳下来后趁恐龙不注意快速跑向目标点，注意经过沉睡的恐龙时要匍匐前进，不然会将其吵醒。



ACT.4

打倒！！土佐犬

本关一开始同样是要和母狗邂逅，地图上有两个地方可以遇到母狗，靠近下方的要从地图左侧沿着楼台向右走才能遇到，靠上方的是要跳到坑里才能看到。推荐直奔靠上一点的母狗，方便快捷。有兴趣的玩家可以带着一条母狗去找另一条，这时“第三者”根本不会理睬你（如图）。进入下水道繁衍后代，我们的米格鲁大军整装待发向土佐狗的老窝挺进，从下水道出来之后要先向左走，从蓝色的车跳上平台有，沿路向右上方进发。到了屋顶后发现已经狗去窝空，按地图提示找到土佐狗，对威风八面的土佐老大发动一击致命时要持续按 R1 键才能对其造成伤害，同时要及时回避他的冲刺攻击，多召唤同伴将其压制也是非常有效的打法。



ACT.5

破碎的自尊心

这次玩家要控制之前被米格鲁大军逼入绝境的土佐老大逃命，本关的难度不小一旦被大部队最上基本就宣布死亡，所以在逃跑的路线选择上还是要谨慎一些。剧情过后立即往右边跑，地图显示上来看有两条生路可选，这里推荐大家跑去左边的点，路线比较清晰，去右边的路上还要用匍匐前进，不容易操作。跑到这个位置后一直向左前进（如图1），途中不断用跳跃躲避攻击，遇到障碍堵住的时候从车上通过（如图2），最后经过一个带有斜面的小房子后一直向左即可通关，土佐老大发誓：“我还会回来的！”。


图1


图2

ACT.6

老大争夺战

本关是一场腥风血雨的权利争夺战，要想成为米格鲁的“扛把子”，就要在对手之前将地点标记完。本关最重要的就是快，捕食的频率一定不要太勤，保证基本体力就好，否则会浪费很多时间，路上会遇到鬣狗等挡路的，不要跟它们纠缠，当老大才是最重要的，记得右边的标记点做完以后要继续往右走绕一圈才能回到出发的地方，三个点都“尿”完之后向首领汇报，本关结束。

ACT.7

狮子太太的狩猎日记

终于能使用凶猛的野兽了，总是小猫小狗的玩家们早都腻了，本关我们要控制母狮子捕捉猎物，目标猎物一共有四种，游戏中按下SELECT按键能够查看到不同动物的习性，根据这个提示很容易就能将它们全部捕获，地图左边的瞪羚羊要从如图位置（图1）跳到火车后向左前往高处捕获。在打败了“拳击手”袋鼠之后，小狮子竟然要吃翼手龙，如图位置（图2）从石头处跳上车厢，向右前进就能捕到幼崽，得手后迅速跑回交差即可。


图1


图2

ACT.8

潜入狮群

控制鬣狗在不被发现的情况下找到狮群，本关有几个位置可以选择捷径避免与狮子正面冲突（走车厢和广告牌），在无法躲避狮子的时候可以找机会给它致命一击，找到狮群后返回时一样不能被发现，最后将幼狮灭口之后向流浪狮报告。



ACT.9

死守家人

这一关主要任务是保护幼狮不被杀光，基本打法是将敌人引到离幼狮较远的地方再攻击，敌人中会有猎狗老大出来召唤小弟，优先将其消灭，流浪狮的蓄力攻击可以用R1 冲刺来将其取消，将敌人吃掉后有一定几率掉出回复药，列车车厢里面也有回复药可以利用，战斗的最后狮子王会出来，其狮吼功要快速按○键化解，在列车车厢中迂回作战也是很好的方法，由于战斗中是没有检查点，所以整体难度还是挺大的，多利用回避攻击能提高进攻效率。



ACT.10

新的邂逅

接下了熊老大的任务后，我们先去右边将最简单的老虎解决掉，躲在草丛里能将它一击必杀。然后去找上方的黑猩猩，这家伙一身的顶级套装，不好对付，我的做法是将一群小猩猩引到左侧位置（如图），让他们一个个地过来解决掉，之后再去和猩猩老大单挑。最后的对手是鳄鱼，先慢慢接近鳄鱼老大，偷袭成功后将其引到地图右边，可以通过反复的隐蔽来偷袭它，每次危险度降到 0 时就可以从其身后偷袭一次，这样一来战斗变得简单多了，三场恶战胜利之后向熊老大报告。



ACT.11

地下水道的尽头

卷土重来的流浪狮和猎狗将目标换成了米格鲁，基本想要不被发现就是多利用草堆进行躲避，动作不要太大，遇到侦查队伍后跳入通风道，接下来从缺口跳下，左侧（如图）位置有个洞口，可以从这里绕过米格鲁，接下来遇到此类洞口都可以利用。饿肚子需要捕食米格鲁时要挑单个的下手，否则同伴一样会发现你。暗杀米格鲁老大的一路也不要被发现，最后到屋顶后偷袭暗杀即可。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



ACT.12
土佐犬的归来

本关基本的打法就是将鬣狗引到版边，逐个击破，不要让敌人围着你打，尽量让它们保持在你的一侧，多利用右摇杆躲避，在路过三个洞口的位置要按顺序一个个地将洞口的敌人引到右边，不要让过多的敌人发现你，耐心点就能将敌人全灭。遇到狮子和猎狗打斗的场景要从（如图）位置沿着车跳去屋顶发生战斗。一堆鬣狗冲下来时不用管它们，直接去追鬣狗老大，之后会发生强制战斗。挑一只猛攻，解决了再打另一只，多用右摇杆躲避攻击。剑齿虎的攻击方式有两种，落地攻击和三连击，落地攻击之前会先跳一下，很好判断，将其解决后要打鬣狗老大，记得回满血再去打，这两场战斗中间是没有存档点的，要多加小心。



ACT.13
机器犬的旅行

画面一转，我们的主角变成了机器狗，控制着非常强大的机器狗，一路上会看到各种不该出现的动物，让你体会大自然的“神奇”。不过还是要尽量避免和一些猛兽纠缠，很浪费时间，只要按照地图标识的位置一路跑下去就行，要注意机器狗也是要吃东西的，多么奇怪的设定，难道不是要充电么？随着剧情的一步步推进，我们的机器狗来到了代代木公园地下，真相离我们越来越近。



▲被各种凶神恶煞的动物穷追猛打的机器狗。

ACT.14
东京丛林

终于要进入故事的高潮了，一路向前走会触发分支剧情，选择否的话会迎来完整的结局，反之则会很快结束，而且没有通关奖励和相应的奖杯，想要完整体验本作剧情的玩家当然是选择否了，不过因为游戏可以反复挑战关卡，所以两个结局都是可以欣赏的。选择不听从机器狗的话玩家要和ERC-X战斗。从通风口逃出后一路无视敌人直奔目标点，之后会有几场强制战斗，打法与之前一样，多用闪避功能基本没什么难度，记得路上的道具尽量都收集了，补充血量的道具在车轮战中还是很重要的。最后进化版ERC-X的攻击方式大致分为三种，吼叫之后的连续两次冲刺攻击，光球攻击和360激光旋转，最后还会将后两种攻击组合起来，趁其用后两种攻击后的硬直时间加以反击，利用场景中的道具会让战斗变得容易很多，最后的脱出战无视前方的恐龙，向前方奔跑吧，最后的结局非常感人，玩家们好好欣赏吧。





生存模式技巧

动物的选择

估计大部分玩家都会选择将剧情模式解锁通关后再来完整体验本作的生存模式，配合各种挑战任务的生存模式难度不小，尤其是在动物的选择上，比如选择小鸡想要完成全挑战绝对考验玩家的分析能力，所以没有特殊要求的玩家最好选择较为强力的动物来完成挑战。



动物的解锁

虽然动物的全解锁没有相关奖杯，但是对完美主义者来说依然会将全动物解锁，本作在动物的解锁上环环相扣，必须通过不断地完成特定的挑战任务才能解锁对应的动物。大致都是要世代交替一次再完成一到两个任务，之后去占领底盘或者挑战某种动物的老大。想要快速解锁的玩家可以在规定时间快速繁殖然后去完成解锁条件，之后立刻自杀（不动等死或者攻击食肉动物作死），这样解锁时间会大大缩短。动物的解锁顺序如下（鬣狗和梅花鹿各有两个动物解锁任务）：

肉食	博美狗、猫、米格鲁、黄金猎犬、土佐犬、狼、豺狼、非洲野狗、鬣狗	猎豹、黑豹、老虎、狮子、恐爪龙、双棘龙
		熊、北极熊
草食	梅花鹿	瞪羚、猪、印度黑羚、羊、斑鹿、山猪、山羊、纯种马、乳牛、斑马、水牛、河马、鸵鸟、大象、恐鸟、长毛象
		鸡、兔子、刺猬、黑猩猩

通关后会解锁两种机器狗，游戏中还有一些动物是要通过付费DLC获得的，有兴趣的玩家不妨去PS Store购买，其中还有像是东京上班族这种奇怪的生物。



生存的威胁

在控制食草动物或者较为弱小的食肉动物时，大部分的敌人都会成为你的天敌，所以行动时一定要谨慎一些，地图上会用绿色的亮点来标注动物的存在，在不能确定对方的种类时要尽量匍匐前进，否则突然有个大家伙出现在你面前包你跑都来不及。



避免过分繁殖

游戏中繁殖下一代理论上是没有限制的，虽然繁殖能让你拥有同伴，不过带来的副作用也是不小的，不光不能继续使用前一代的巢穴，还会减少本地区的食物数量，所以世代交替一定要在关键的时候使用，这也是在生存模式中保持长时间存活很重要的一点。



奖杯攻略

白金路线

本作拥有大量的挑战任务和丰富的可玩性，不过在奖杯数量上只有13个，而且没有白金，不得不说是个遗憾。不过奖杯的获得条件设计上非常合理，没有那种单纯需要刷的奖杯，可以说将奖杯拿齐之后你也就完整体会到游戏的全部内容。故事模式中自然获得的奖杯不多，重点还是在游戏的生存模式中存活年数以及完成相关挑战的奖杯，虽然游戏全奖杯所需的时间不长，但是生存100年以及全挑战的奖杯不光玩家需要很好的技术，运气也是很重要的一部分，下文会重点讲到如何快捷地获得全奖杯。

奖杯总数	13	铜杯	9	银杯	1	金杯	1	白金	-

白金难度	7/10
白金所需时间	约20~25小时
在线奖杯	1
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无





丛林之王



金杯

取得条件：在生存模式中存活了100年。

奖杯说明：推荐用速度较快的肉食动物，生存模式大多数情况都是要和时间赛跑，最好在故事模式完成后，用通关解锁的机器狗来挑战这个奖杯，取得该奖杯需要注意的几点是：1.捕食动物的时候一定不要贪吃，在不需要等级的情况下适当留下活口能给之后的生存多点选择。2.选择异性繁殖后代时尽量不要找低等级的动物，一般情况下都会同时出现两个异性，当看到其中一个是黑色心形的话去找下一个目标基本上就不是最低等级了。3.尽量不要在夜晚行动，如果距离巢穴近的话在里面睡一觉就变成白天了，夜晚视线不好很容易遇到攻击对象。



东京丛林



银杯

取得条件：完成故事模式，分支问题选择否，感受完整的结局。

奖杯说明：前面已经提到故事模式的关卡要通过生存模式不断收集古文书才能解锁，最后一关会有分支结局出现，选择反抗ERC-X的话能够进入完整结局，顺利通关后就能获得该奖杯。



丛林好汉



银杯

取得条件：在生存模式中存活了45年。

奖杯说明：推荐在完成丛林之王的奖杯过程中顺便获得，能节省反复挑战生存模式的时间，下面的"丛林男孩"奖杯也是如此。



积极的动物



银杯

取得条件：在在生存模式中一次性完成所有挑战。

奖杯说明：如果要节省时间的话，这个奖杯也可以和"丛林之王"一同获得，不过相应的难度也会提高很多，对时间没有要求的玩家还是分开解锁比较好，选择动物上依然以肉食动物为主，最好不要选等级过高的动物，这样相应的挑战任务的难度也会加大，推荐选择狗或者狼这种速度比较快的小型动物，由于每次进入生存模式有一些任务是随机出现的，所以一进游戏首先要看自己的任务列表，如果有过多的占领地点的任务最好重新进入，因为后期这种赶时间的任务非常棘手。



涉谷之王



铜杯

取得条件：完成故事模式中"土佐犬归来"章节。



败兵



铜杯

取得条件：完成故事模式中"破碎的自尊心"章节。



丛林男孩



铜杯

取得条件：在生存模式中存活30年。



血统纯正的动物



铜杯

取得条件：在生存模式中世代交替10次。

奖杯说明：这个奖杯是可以累计的，并不是要求玩家要在一次生存模式中世代交替10次，还是比较简单的。



时髦动物



铜杯

取得条件：全身穿戴同一系列的装备。

奖杯说明：生存模式的挑战任务分为ABCDE五个等级，用同一种动物一次性完成ABCD系列任务就能获得全套服饰，由于每个动物的挑战任务所要求的时间上限不一样，这里也推荐用狗或者狼这种速度较快的，也可以用北极熊这种时间要求比较短的，45年左右就能完成，最好通过进游戏查看任务的方式选择该动物是否适合玩家自己来解锁这个奖杯，完成了"积极的动物"奖杯的玩家也能顺便获得该奖杯。



丛林宝贝



铜杯

取得条件：完成教学模式。



全球首次亮相



铜杯

取得条件：首次登录线上排名。

奖杯说明：每次玩家游玩生存模式时，在动物死亡之后会有得分统计的线上排名，按R1键就能将自己的成绩上传到网络上，不过由于游戏发售较早，已经有好多人将动物的得分升至最高了。



首次交配



铜杯

取得条件：在生存模式中首次和雌性动物交配。



首次狩猎



铜杯

取得条件：在在生存模式中第一次打败动物。

生存模式小技巧

1. 挑战任务都有相应的触发条件，在没有触发时即使提前完成任务也是无效的。
2. 经过测试，生存模式中肉食动物是不能吃同类动物的，只能将其杀死。
3. 要记得通过喝水来充饥的方式不能连续使用，喝过一次之后要一段时间后才可再次饮水。
4. 草食性动物的食物也是分种类的，一般水果类的食物提供的卡路里要大于普通的叶子。
5. 幼年期的动物是不能繁殖的，要在巢穴里睡一觉长大后才可以，比如小鸡和幼狮。
6. 玩家在解锁食草动物购买权时如果在繁殖后代后想自杀的话可以不断的按△键同时向地图一侧跑，这样你的伙伴都会消失。
7. 由于地图有高低差，所以动植物在地图上的显示图标也不一样，比如上方的植物会在其图标上方有个小三角形。
8. 游戏中的线上排名积分是按照不同种类的动物加以划分的，并不是放在一起统计的。
9. 将猎物叼走可以在关键的时候应急，好多地区很难找到食物。
10. 生存模式有些动物是有好多种类可以购买的，比如猫，购买之后可以按○键进入继续购买。







《失落之剑》与之前的《铁拳 革命》一样，都是本体免费的FTG，不过本作并不强调对战，而是以单人完成任务的形式展开的。游戏的“课金”要素不算太坑，纵使不付费也能玩到全部内容，官方也在陆续开放更多的可操作角色，再加上唾手可得的奖杯，喜欢《灵魂能力》的玩家何乐而不为呢？本文主要介绍基本玩法和奖杯要素，格斗技巧方面就不多涉及了。

文 苍穹　美编 心の永恒

灵魂能力 失落之剑	BNGI	格斗
PS3 SOULCALIBUR Lost Swords		日版
2014年2月6日	在线1人	免费
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

上手指南

角色选择

初次游戏时玩家可以从ソフィ－ティア、御剑平四郎和ジ－クフリ－ト3人中任选其一，选定后就不能更改。以后在游戏中若想使用其他角色，需先完成远征（クエスト）→活动（イベント）类关卡，得到相应角色的“开放の键”后才能解锁。截止至完稿前，官方已经通过活动追加了アイヴィ－和ナイトメア，确定日后还将更新的可操作角色包括ヒルダ、ピュラ、アスタロス。

基本界面

①玩家当前的行动值（AP）和回复1点AP所需的时间
②玩家当前的等级（Rank）和经验槽（Exp）
③玩家持有的AP回复药、接关券和金钱数量
④菜单选项，从上到下依次为远征、角色、商店、战友、任务
⑤官方公告以及近期正在召开的活动



远征（クエスト）

游戏的基本玩法就是展开远征进行一场场的战斗，通过战斗获得装备、素材以及经验值等，强化我方角色，从而挑战更高难度的关卡。不同关卡所要战斗的场次不尽相同，所需的行动值（AP）也各异，当玩家进入战斗后无论胜负都会扣除相应的AP。AP每3分钟回复1点，使用道具“AP回复药”或玩家等级（Rank）提升时都能回满。远征具体分为以下三种，按L1/R1键切换。



通常（ノ－マル）：相当于本作的流程模式，宝箱中刷出的多是武器、防具和各种合成素材。此外在完成章节时还能得到固定的奖励，但只能拿1次。

外传（アナザ－）：整体难度比通常关卡高，宝箱中除了能刷出素材外，还有较高的几率打出饰品，完成章节时也可以得到固定奖励。

活动（イベント）：官方召开的各种活动。初期就有的3个关卡“优しき圣战士”、“死斗を追い求める者”、“过去と战う男”分别用于解锁ソフィ－ティア、御剑平四郎、ジ－クフリ－ト，高难度下打出“开放の键”的几率更高，此外也可以有针对性地刷角色所使用的武器，或是对应属性的防具。官方后续追加的角色アイヴィ－和ナイトメア需要在“咒われた血を引く者”、“破坏の象征”关卡里解锁，但都是限时开放的。此外，“修炼の间”相当于训练模式，进入无需AP，供玩家熟悉连段操作、调整装备等。

当玩家完成关卡后，可以得到经验值和金钱奖励，并能查看战斗所得宝箱中的具体内容。经验值可用于提升玩家等级（Rank）与角色等级（Lv），玩家等级提升后AP最大值能得到相应的提高，而角色等级提升后可以增加HP、攻击力等基础能力。注意一旦玩家在战斗中失败，所得的一切奖励都会失去，但如果持有接关券（コンテニュ－チケット），就可以消耗该券从失败处继续战斗，我方角色以HP全满状态复活，而敌方的HP则不会补满。由于本作中玩家往往需要一人连挑数人，故积攒几张接关券是通过难关的有力保障。

角色（キャラクタ-）

界面右侧显示的是当前使用角色的基本情报，包括角色等级（Lv）、经验槽（Exp）、HP、攻击力、攻击属性等。按L1/R1键还可切换到武器、饰品以及技能资料。左侧菜单的各项功能如下。

装备变更：改变角色的武器和防具。武器和角色的基础攻击力决定最终攻击力，防具和角色的基础HP决定最终HP。部分装备上带有技能，此外武器还影响“武器艺术”的必杀技种类。

饰品（アクセサリ－）变更：改变角色的饰品。与装备不同的是，饰品仅仅会改变外观，对角色的能力并没有任何影响，所以挑好看的装上即可。

合成：花钱利用素材对武器、

防具等装备进行合成强化。装备的等级提升后，攻击力、HP 等基础能力也会上升。此外如果素材带有技能，也可以附着在装备上，但要注意装备的“スキルスロット”数量。如果装备的技能槽已满，素材上的新技能会顶替掉原先的技能，另外纵使装备已经满级，依然可以通过合成来附加新技能。本作中的技能的种类颇为丰富，诸如提升某种属性伤害或耐性、增加横斩或纵斩的威力、取得胜利后回复一定体力等等，玩家可以根据自身的习惯打造一套得心应手的装备。



道具(アイテム)卖却：卖出不需要的装备、素材或饰品以换取金钱。由于装备素材箱和饰品箱都是有容量限制的，超出上限后就无法出征，必须通过合成或卖却减少数量。

定制套装(カスタマイズセット)：将角色当前的设置登录储存为套装，便于玩家随时在几套装备间快速切换。

缩略图(サムネイル)摄影：设定角色的姿势、选取角度进行摄影，此外还能选择背景、装饰等。缩略图类似于名片，可供其他玩家观看。

角色切换(キャラ切り替え)：切换使用角色，当然需要获得对应的“开放の键”才能解锁新角色。

所持品确认：查看当前持有的全部装备、素材和饰品。初期装备素材箱、饰品箱的容量上限皆为50，除了付费扩容外，利用登录奖励也可以提高上限。

商店（ショップ）

本作的内购要素都在商店中，这里可以消费两种货币——日元(JPY)即玩家们在PS商店中的余额，JPY可用于扩充装备素材箱、饰品箱的容量，提高战友数量上限，购买AP回复药、接关券，当然最重要的是抽取武器、防具和饰品，好看的装备都需要“课金”，这也是付费玩家与免费玩家最直观的区别所在；战友点数(FP)是游戏中的特殊货币，主要通过与战友一同出战获胜来积累(规则后文具体介绍)，另外利用登录奖励也可以得到，每300点FP可以抽一次宝箱，随机得到一个武器、防具或素材，不过几率和质量比起“课金”宝箱就差得远喽。无论消耗JPY还是FP，抽宝箱前都可以按△键查看有机会得到的具体内容。

战友

每次进入战斗前，系统都会随机给出3个由其他人打造的角色(底色为红色)，供玩家选择作为援护角色出战。战斗胜利后可以向他们发出加为战友的申请，待对方同意后双方即成为战友关系。战友在玩家下次出战时会列在系统随机给出的3名角色下方(底色为蓝色)，如果玩家选择战友出战并获得胜利，双方就能各得到10点FP，但是每位战友每天只能拿一次。由于每300点FP才能在商店中抽一次宝箱，故尽可能多地结成战友并轮换着带他们出战是赚取FP的前提条件。玩家也不必老是盯着强力的角色申请战友，对于一些刚刚起步的新手而言，你所打造的角色对他们可能很有帮助，被别人带出战也是可以获得FP的。

由于本作中仅仅知道对方的ID是无法直接加为好友的，需要在战友界面下选择“识别コード检索/识别コード确认”，输入10位数的识别代码才能直接申请战友，在此也可以同意其他玩家的战友申请。除了花钱增加战友的数量上限外，玩家的等级(Rank)提升时也能令战友上限+1，登录奖励也亦可以扩充上限。



任务（ミッション）

本界面下是官方给出的一些任务(按L1/R1键翻页)，达成指定条件时就可以领取报酬，不过截止到完稿前只开放了前10种，具体参看下表。注意，获得特定装备的任务，括号中表示的属性也要吻合才算完成。“备注”栏中写着“每日任务”的表明该任务每天都可以做一次、报酬也是一天一领。尤其05号任务可以获得接关券，建议玩家们每天都完成一次，对顺利通关很有帮助。

任务编号 & 内容	报酬	备注
01. 完成教程	AP 回复药	–
02. 完成“序章——迷いの森 第三话”	AP 回复药	–
03. 完成“怪物の噂 第四话”	接关券	–
04. 完成“终章——离别 第四话”	AP 回复药	–
05. 耗尽 AP（小于 3 即可）	接关券	每日任务
06. 使用接关券	AP 回复药	每日任务
07. 进行合成	5000G 金钱	每日任务
08. 获得“ショ－トブ－ツ(水)”	纵连击カウンタ－追加のカ－バンクル	“佣兵团 疾き鹰の羽根”第三话刷取
09. 获得“ヘアバンド(水)”	横连击カウンタ－追加のカ－バンクル	“模拟战”第三话刷取
10. 获得“カンフ－ジャケット(无)”	攻击のカ－バンクル	“八十年战争”第三话

战斗界面

①玩家HP及攻击属性
②援护槽(SG)及援护角色攻击属性
③战斗剩余时间，时间为0时玩家方判负
④对手HP及攻击属性
⑤对手残余的灵魂爆发次数
⑥武器槽(WG)
⑦目前得到的宝箱数



基本操作	
按键	功能
左摇杆/方向键	角色移动
□	横斩(A)
△	纵斩(B)
○	踢击(K)
×	格挡(G)

基本操作	
按键	功能
L1	投技A(A+G)
L2	投技B(B+G)
R1	武器艺术(A+B)
R2	援护角色(A+B+K)
Start	暂停菜单

注：以上为游戏默认的A型操作，进入“オプション”→“コントロ－ラ设定”中能自行调整。不同角色的技表也可以在暂停菜单中查看。

属性相克

本作中存在属性的概念，分为水、火、风、光、暗共5大属性，相互间的克制关系如图所示。武器和装备大多带有属性，用克制的属性攻击对方造成的伤害会得到加成，同样装备克制对方属性的防具，受到的伤害也会减轻。另外有极少数装备为无属性，与任何属性都没有克制关系。

部分武器还同时附带两种不同的属性，在战斗画面中我方HP槽左侧的就是攻击属性，球形左下表示的是横斩(A)属性，右上表示的是纵斩(B)属性。由于一些敌人在灵魂爆发时会改变自身属性，故准备一把有两种属性的



武器，或是带上一个与自己属性不同的援护角色在中后期的关卡中尤为重要，活用属性克制系统能才能让战斗的天平向我方倾斜。

武器艺术（ウェポンア-ツ）

战斗画面左下方的武器槽在玩家发动攻击、或是受到攻击时都会累积，当武器槽暂满 1 条，按下 R1 键就可以释放大威力的必杀技——武器艺术。此招能够造成极大伤害，当对方处在灵魂爆发状态时，以武器艺术命中能够迅速削减其灵魂槽，对破甲大有帮助。但要注意，发动武器艺术时并不是完全无敌的，必杀技有可能被对方格挡下来甚至是直接反击中断，务必在能确保命中时再使用。此外，不同装备的武器槽最大数和招式也不尽相同，在出招动作、命中判定和具体威力上都会有所区别，强力的必杀技自然要在得到稀有的武器后才能使用。

援护角色（サポ-トキャラクタ-）

前面介绍过，每场战斗前玩家都要选择一人作为援护角色。战斗中我方角色 HP 槽下方的粉色援护槽会随着时间的经过自动累积，攒满 1 条后按下 R2 键就能切换成援护角色进行作战。援护角色并没有 HP 槽的概念，其受创时不会有具体的损伤，只是援护槽会随着时间的经过自动减少，当槽清空后便重新切换回玩家的角色。援护角色存在的价值有二，一来可以缓解玩家以一敌多的压力，HP 不足时适当利用走位和格挡拖延时间，待援护槽攒满后立刻展开反击是常用的战术；二来可以提供不同的攻击属性，而且切换出援护角色时其武器槽就是处在最大状态的，可以立刻用武器艺术展开强攻。

灵魂爆发（ソウルバ-スト）

灵魂爆发是敌方特有的系统。当敌人的攻击属性下方存在属性点时，他就能在满足条件时进入灵魂爆发状态（如受到一定伤害、部分强力角色开场自动爆发）。爆发状态下的敌人全身散发着对应属性的光芒，攻击欲望大幅提升，HP 槽则被一整条灵魂槽替代。此时双方 HP 槽中央的战斗计时会变成 15 秒的倒数，如果玩家在倒数结束前将对方的灵魂槽打空，触发灵魂崩坏（ソウルブレイク）就能破坏对方的防具；如果没能成功耗尽灵魂槽，对方也会解除爆发恢复成普通状态。游戏中后期不少敌人的灵魂爆发属性与初期属性是截然相反的，有的甚至可以进行 2



~3 次爆发，极为难缠。如果属性克制对方，就果断发动武器艺术削减灵魂槽，以争取尽快达成破甲，反之若属性受到克制，还是建议用各种手段牵制，静待其恢复常态后再进行猛攻。

宝箱掉落

战斗的一大目的是通过宝箱获得各种武器、防具、饰品和素材，玩家得到的宝箱数量会显示在右下角。每当玩家击倒 1 名敌人都有一定几率得到 1 个宝箱，此外造成对方的灵魂崩坏、即成功破甲后也有较高的几率掉落 1 个宝箱。无论玩家在战斗中获得多少宝箱，都要在取得最后的胜利时方能查看入手，一旦中途战败且没有接关券，整场的努力就都付之东流了。

●全奖杯路线

奖杯总数	8	铜杯	7	银杯	0	金杯	1	白金	0

虽然本作奖杯数量不多，但除了“剑の英雄”和“完全武装”外，其他奖杯在第一次登录时就能完成了。纵使不花钱也是可以全奖杯的，只不过需要一些时间回复 AP 和积累接关券，达成 100% 的具体时间跟格斗游戏水平有一定关系。自认为手残的玩家也不用担心，遇到感觉吃力的关卡，先利用每日任务积累一些接关券，或是攒钱强化一下武器防具，再进行挑战就能迎刃而解了。

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	5 ~ 6 小时（课金前提下）
在线奖杯	8
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

旅立ち（铜杯）

取得条件：完成“序章——迷いの森 第一话”

剑の英雄（金杯）

取得条件：完成“终章——离别 第四话”

奖杯说明：本作的两个流程型奖杯，即完成远征（クエスト）→通常（ノ－マル）里的全部关卡，共 9 章 30 话。

不屈の精神（铜杯）

取得条件：使用 1 次接关券（コンティニュ－チケット）

无尽藏のスタミナ（铜杯）

取得条件：使用 1 次 AP 回复药

奖杯说明：接关券和 AP 回复药在首次登录服务器时能各得到一个，完成任务也可以获得。

锻冶职人（铜杯）

取得条件：1 次游戏的过程中进行 3 次合成

完全武装（铜杯）

取得条件：所有的装备栏都装备上，包括饰品（アクセサリ－）

奖杯说明：不花钱抽宝箱的话，算是本作中最麻烦的一个奖杯，凑齐装备栏很容易，难点就在于收集各种饰品，下面给出各类饰品的拿法参考。

饰品栏	获得方式参考
地肌	初期自动获得；登录第28天奖励
颜	登录第 7 天奖励 ;外传“佣兵の砦 第 1 ~ 3 话”掉落
首	登录第 14 天奖励 ;外传“佣兵の砦 第 1 ~ 3 话”掉落
足首	登录第 37 天奖励 ;外传“佣兵の砦 第 1 ~ 3 话”掉落
腰	登录第 21 天奖励 ;外传“对抗据点 第 1 ~ 3 话”掉落
肩	登录第 30 天奖励 ;外传“对抗据点 第 1 ~ 3 话”掉落

使命を果たす者（铜杯）

取得条件：完成 5 个任务

奖杯说明：任务（ミッション）的达成方法请参看前文“上手指南”部分。

收集家（铜杯）

取得条件：装备品超过最大所持数

奖杯说明：初期装备品的所持数上限是 50，在超过上限前先不要进行合成，等解锁此奖杯后再去完成“锻冶职人”的奖杯。



文 胧月 编 初心者 美编 NINA

最终幻想X 高清重制版		Square Enix	角色扮演
PS3	Final Fantasy X HD Remaster		繁体中文版
	2014年2月27日	本地1人	298港币
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《最终幻想X》高清重制版凭借着经典的魅力吸引了不少新老玩家，而得益于中文版的发售，国内的玩家们终于能毫无障碍地欣赏到本作感人至深的剧情了。高清化的本作即便在今日看起来也依旧相当华丽，其动人的配乐、深邃而丰富的系统和隐藏要素更是堪称日式角色扮演游戏的顶峰，经典的气质不言而喻，实在不容错过。本次为各位献上中文版的攻略和研究，包括了系统详解、流程要点和收集难点解析，希望能帮助各位顺利攻关。

系统说明



基本操作

键位	地图画面	菜单画面	战斗画面
十字键/左摇杆	角色移动	光标移动	光标移动/切换指令栏
○	对话/调查/确定	确定	确定
×	取消/按住时移动可步行	取消	取消
△	打开菜单	–	防御（跳过行动）
□	招募水斗球选手	–	–
L1	–	切换角色	调出待机队员菜单/选择要上场的角色
L2	–	滚动列表	选择要上场的角色
R1	–	切换角色	滚动CTB列表
R2	–	滚动列表	滚动CTB列表
START	暂停	–	–
SELECT	–	–	开关上方的帮助窗口
L1+R1+L2+R2+START+SELECT	退出当前游戏并返回主菜单（部分情况下无法使用）		

队伍

我方队伍由提达、优娜、瓦卡、露露、奥隆、基马利和琉克 7 名角色组成，初期玩家只能操作提达一人，其他角色随着剧情的推进陆续加入。同时上场作战的角色最多只能有 3 人，但玩家可以在战斗中用 L1 和 L2 键调整上场角色的人选。

CTB

CTB 是 Count Time Battle 的简称。敌我双方根据其敏捷度和行动内容，决定下一次行动的顺位。敏捷度越高、动作幅度越小，距离下次行动的间隔便越短。当敏捷度到达 170 以上后，继续加点就不能进一步缩短待机时间了，因此加到 170 即可。当然敏捷度到 255 时遭遇战的先制率也高，但实际意义不大，有更多的加点空间不如给更重要的运气和 HP。

在战斗中选择指令时，可看到屏幕右上方的 CTB 窗口变动，自上至下表示当前敌我双方所有单位的行动次序。选择指令的过程中时间并不会流逝，玩家可细心思考战况。待机时间越短的角色越能尽早地执行下一回合，角色头像左边的紫色区域范围越大、颜色越深，表示待机时间越长。

待机时间原则上由“基本待机时间 × 待机时间倍率”来决定，如果是战斗初始阶段，还要在这个公式后面“+ 战斗开始修正”，战斗开始修正在“0 ~ –9”的区间内随机抽选。基本待机时间由角色的速度决定，以下是基本待机时间与速度的对应参照表。

速度	基本待机时间
1	28
2	26
3	24
4	20
5 ~ 6	16
7 ~ 9	15
10 ~ 11	14
12 ~ 14	13
15 ~ 16	12

速度	基本待机时间
17 ~ 18	11
19 ~ 22	10
23 ~ 28	9
29 ~ 34	8
35 ~ 43	7
44 ~ 61	6
62 ~ 97	5
98 ~ 169	4
170 ~ 255	3

注1：待机时间在缓慢状态下变为2倍，急速状态下变为一半（省略小数点后）。
注2：待机时间的上限为255。
注3：发动先制攻击或拥有“先攻”的角色，战斗开始时的待机时间固定为0，即立刻行动。
注4：无法战斗的角色停止一切时间计算。
注5：从睡眠状态到苏醒、从无法战斗状态复活时，待机时间倍率为3。

待机倍率则根据采取的行动而定，以下是待机时间倍率对照表。

行动类型	待机倍率
普通攻击	3
使用道具	2
武器交换	1
防具交换	1
逃跑	1
切换上场队员	0
防御	2
召唤（优娜限定）	3
TRIGGER COMMAND	3
特殊	每项不定，一般小于3
魔法	每项不定，一般大于3，魔法等级越高倍率越大
技巧	每项不定，一般大于3
增驱	每项不定，均大于3。一些特别夸张的增驱比如露露的T・最终究极达到恐怖的10

先制攻击

战斗开始时敌我双方均有 12.5% 的几率发生先制攻击，战斗开始待机时间为 0。被动技能“先攻”的优先级高于先制，即我方拥有先攻的角色将抢在成功先制的敌人之前行动，不过对己方并没有这种优先级。假设我方成功先制，那么拥有先攻的角色未必第一个行动，而可能是其他队员。



一些令待机时间变化的行动

部分行动令待机时间出现变化，合理利用这一点，能够在阶段内尽可能多地增加己方角色的行动次数，并减少敌方行动次数。

行动名称	对待机时间的影响
缓慢、广缓慢、银沙漏	变为两倍
急速、广急速、陆行鸟尾巴、陆行鸟羽毛	减半（非僵尸状态）/变为1.5倍（僵尸状态）
拥有弱延迟效果的行动，如迟缓攻击、召唤兽的音速之翼、金沙漏	对象的基本待机时间 × 1.5（省略小数点后）
拥有强延迟效果的行动，如迟缓冲击	对象的基本待机时间 × 3
拥有恐吓效果的行动（威胁、天降一击等）	恐吓成功后，在恐吓方行动前，被恐吓方的待机时间暂时停止。

能力值

角色的基本数值，决定着该角色大致的培养方向。一些被动技能、指令技能、魔法、道具和琉克的增驱“调合”能够在战斗中引起能力值的暂时变化。被动技能是指附加在装备上的固有技能，被动技能直到战斗结束或角色无法战斗时都能常时发挥作用。

能力值对角色强度的影响

在菜单下查看角色的能力数值，能够大致把握角色的基本强度。

能力数值	作用	上限	推荐加点
HP	角色的生命值，减为0时进入无法战斗状态。全员无法战斗时判定为GAME OVER	一般时9999，突破上限后99999	越接近99999越好
MP	角色的法力值，在使用魔法或技能时消耗。MP不足时将无法使用对应技能或魔法	一般时候999，突破上限后9999	999即可，不用突破上限
攻击力	影响物理攻击的伤害值	255	255
魔力	影响魔法攻击的伤害值、回复魔法的回复量	255	255
魔法/物理防御	影响对魔法/物理攻击的防御力	255	255
敏捷	影响角色的待机时间	255	170
运气	影响普通攻击、技能的命中率和会心率	255	255
闪避	令对方普通攻击和技能的命中率下降	255	-※
命中	影响普通攻击和技能的命中率	255	-※

※闪避与命中实际都与运气挂钩，理论上只要运气足够高，完全不加命中和闪避也可以。

幻光盘

本作没有传统RPG中的角色等级概念，但战斗完毕后依然可以获得经验值（AP）。只有在战斗中行动过的角色才能获得AP，即全场待机的角色无法获得。此外，战斗结束时处于石化、无法战斗、逃跑、被吹飞的队员也不能获得AP。获得AP后角色并不提升自身等级，而是获得幻光盘中的幻光等级（S.Lv）。每一点S.lv允许该角色在幻光盘中移动一格，玩家可以消耗幻光球类道具让该角色习得当前所处格子以及邻格上的技能、魔法或数值强化。无论角色获得多少经验，如果不走幻光盘，其能力也是无法显著提升的。

幻光盘的外观就像一个巨大的双六棋盘，几百个圆形的单元之间以线连结，角色们可以在上面像棋子一样移动。流程中当剧情发展到打捞船时开放幻光盘功能。



两种幻光盘

幻光盘有一般和进阶两种，在开始新冒险时选择，之后的流程中不再允许更改。两个幻光盘除了构造之外，能够习得的技能也有些许不同，它们的详细特征如下。

一般幻光盘

角色之间的区域区分得非常明显，并且以幻光球锁断开，能够一目了然地把握角色的成长方向。但是如果不借助特别的幻光球，所有玩家以这种方式培养出的角色都千篇一律，缺乏特色。不过一般幻光盘总共有860个格子，比进阶还多55个，对于以究极角色为养成目标的玩家来说，一般幻光盘也是不错的选择。



进阶幻光盘

即便不使用特殊的幻光球，角色之间也能自由地渗透彼此的区域，育成的自由度非常高。虽然单元格没有一般幻光盘多，但可以比一般幻光盘更早地习得上位魔法。但正因为自由度高，所以一旦玩家的走盘路线出现偏向，就很可能给攻关带来麻烦。

及时利用AP提升幻光等级

AP提供了角色在幻光盘上行动的驱动力，而幻光球道具则是角色解开单元格上的技能、魔法和数值的钥匙。角色的幻光等级（S.Lv）提升后，如果玩家暂时不清楚该角色的培养方向，可以先不用走格，将S.Lv存着，注意其上限为99，到达上限后最好先消费掉一些，以免浪费AP。

与AP相关的被动技能

通过打倒怪物可以获得AP，而被动技能“化增驱为AP”也是一种大量获得AP的手段。其他还有若干改变AP获得量的被动技能。

被动技能名称	对AP的影响
化增驱为AP	角色的增驱槽不再积累，但相应地可以获得AP
AP2倍	获得AP量翻倍
AP3倍	获得AP量变成3倍
无AP	不获得AP

消费S.Lv在幻光盘上移动

角色在幻光盘上向从未踏足过的区域移动时，每移动一格需消耗1点S.Lv值，而如果要返回已经走过的路线，则1点S.LV可令角色移动4格。通过消耗“移动幻光球”这种道具，可以让角色移动到没有被线所连结的格子上。

启动成长幻光球

让角色习得幻光盘上的技能，需要消耗对应的幻光球类道具。幻光球类道具除了用来启动成长幻光球，还有许多具备特殊效果的。幻光盘并不会被所有角色此消彼长地瓜分，角色之间的成长彼此独立，同一个格子上的技能允许被多名角色习得。

属性

本作拥有炎、雷、水、冰、圣5种属性，在恰当时机有针对地选择属性，能对伤害值造成显著影响。

属性左右伤害量

任何敌人对5种属性均有自身的相性，相性有弱点、减半、无效、吸收4种，弱点为1.5倍伤害，减半为0.5倍，无效为完全免疫，吸收则还会将该属性攻击变成回血手段（比如对炎系怪物使用炎系魔法）。不光是魔法，角色武器上的被动技能也能使普通攻击附带属性。炎与冰互相对立克制，水与雷互相对立克制，圣属性对僵尸状态的敌人有绝佳的杀伤效果。

多属性复合

有的武器可同时具备两种属性，比如“炎攻击”和“冰攻击”，当这种武器以普通攻击命中敌人后，系统会自动挑选针对敌方弱点的属性发挥作用。比如某怪物对炎的相性是“吸收”，对冰的相性是“弱点”，那么当角色装备炎冰双属性的武器攻击时，只有冰属性会发挥效果，对该怪物造成1.5倍伤害。



OVER KILL

以一定数字以上的伤害值成功打倒敌方会出现 OVER KILL 字样，表示“过剩攻击”，过剩攻击是本作的特殊系统。

通过OVER KILL增加战斗报酬

每个怪物都设定了一个固有的 OVER KILL 伤害值，当角色以超过该值的攻击给怪物施以最后一击时，即会出现“OVER KILL”字样。OVER KILL 成功发动后，该场战斗获得的 AP 值变为 1.5 倍，获得的道具奖励也将变为 2 倍。

异常状态

敌我双方都会发生的暂时性变化，包括有利和不利两种。技巧、道具和增驱均有一定几率引发异常状态，该发生率是一个独立的参数，不受角色本身能力影响，即使是很弱的角色也有机会让强敌陷入异常状态。一些敌人会对特定的异常状态具有抗性，在攻击时出现 GUARD 字样，表示该敌人绝不会陷入此种异常。除了中毒、沉默、睡眠等司空见惯的异常状态外，还有僵尸化这种较为特殊的状态。中了僵尸的角色一定要及时用“圣水”恢复，否则该角色不但有可能被敌方以特定招式秒杀，而且我方对其施加的白魔法都无法加血，反而会造成伤害。

异常状态一览

不利状态

异常状态名	状态	解除道具	解除白魔法
无法战斗	HP0时强制进入，全员无法战斗时GAME OVER。无法战斗的角色无法更换待机角色	凤凰尾巴	复活、大复活
中毒	每次行动后扣除HP	解毒药、万能药、阿尔贝德回复药	复原
睡眠	无法行动，受到攻击后苏醒	万能药	复原
沉默	无法使用黑白魔法	山彦草、万能药	复原
黑暗	武器攻击命中率降到10%	目药、万能药、阿尔贝德回复药	复原
混乱	不受玩家控制，对己方队员发动攻击	万能药	复原
石化	变成石头无法行动，受到物理攻击会粉碎，在战斗中无法复活。全员石化后GAME OVER	金之针、万能药、阿尔贝德回复药	复原
僵尸	被使用回复魔法或道具会扣血，受到大复活、凤凰尾巴即死	圣水	–
狂暴	不受玩家操作，但攻击力变为1.5倍	万能药	复原
死亡宣告	角色头上出现计数，到0时强制死亡	无	–
咒骂	无法使用增驱，无法积蓄增驱槽	圣水	驱魔
缓慢	角色行动频率降低	万能药	复原、急速
全溃	同时引发力溃、魔溃、盔溃、心溃	驱魔	–

有利状态

异常状态名	状态	敌方抵消手段
力溃	敌人物理攻击下降	驱魔
魔溃	敌人魔法攻击下降	驱魔
盔溃	敌人物理防御值归零，失去坚硬特性	驱魔
心溃	敌人魔法防御值归零，失去坚硬特性	驱魔
防火罩	抵消一次炎属性攻击	使用炎属性攻击、驱魔
防冰罩	抵消一次冰属性攻击	使用冰属性攻击、驱魔
防雷罩	抵消一次雷属性攻击	使用雷属性攻击、驱魔
防水罩	抵消一次水属性攻击	使用水属性攻击、驱魔
魔防壳	受到的魔法攻击减半，但回复魔法的回复量也减半	驱魔
物防护	受到的物理攻击减半	驱魔
急速	我方角色行动频率上升	驱魔
反射	反弹魔法，注意自己的回复魔法也会被反弹	驱魔
治疗	每回合自动回血	驱魔
复生	无法战斗时自动复活	杀死目标一次
威胁	目标和使用者均不能行动	使用者一回合过后解除
挑衅	令目标只对使用者发动单体物理攻击	使用者无法战斗、石化或离开战斗

技能

本作中特别的能力，包括主动发动的指令式技能和自动发动的被动技能两种。

指令式技能

除了回血类的技能可以在平时使用外，其他所有的指令式技能只能在战斗中使用。指令式技能包括技巧、特殊、白魔法和黑魔法 4 个系统，它们各自拥有下表的特点。所有的指令式技能都是在幻光盘上获得的，只要投入足够的时间，全角色习得所有指令式技能都是可能的。

系统	效果倾向	是否消费MP	种类数
技巧	基本上是附带了特殊效果的普通攻击	消费	22种
特殊	偷盗、使用战斗道具、掩护己方同伴等自成一派的技能	大部分都不消费	22种
白魔法	回复或辅助效果	消费	22种
黑魔法	基本都是魔法攻击，其中炎、冰、雷、水4属性占了绝大部分	消费	19种

被动技能

被动技能除了常时发动效果的以外，还有满足一定条件方可发动的。与指令式技能的一大区别是，被动技能依附于装备品，角色自身是无法习得的。当角色装备了这些武器和防具时自动获得效果，卸除装备后立即失去。

系统	效果倾向	种类数
武器用被动技能	为攻击附带属性或特殊效果，能让武器更好地针对怪物，侧重于攻击面	53种
防具用被动技能	获得针对属性或特殊效果的耐性，侧重于防御面	74种

增驱

增驱（OVER DRIVE）技能是各角色和召唤兽的必杀技，只有在角色的增驱槽蓄满变为橙色时方可发动。增驱槽的积蓄条件和积蓄速度与该角色当前安装的增驱种类有关，以下还有 3 种积蓄增驱槽的特别方法。

实施角色	方法	积蓄量
任意角色	被同伴使用“托付”	将使用“托付”的角色的既有增驱槽完全继承过来
基马利	使用“龙剑”习得新的青魔法时	满槽
召唤兽	被优娜以“大召唤”召唤出时	满槽

全角色增驱一览

提达

剑技：在光标移动到中央黄色区域时按下○键，根据增驱的累积使用次数可习得新剑技。

技名	习得方法	效果
螺旋斩	初期习得	对一个敌人造成伤害
冲刺&突击	使用10次增驱	对多名敌人随机多次伤害
能量雨	使用20次增驱	对敌方全体造成伤害
水斗球王牌	使用50次增驱	对一个敌人连续攻击8次并造成大伤害

优娜

大召唤：召唤出能直接使用增驱的召唤兽。

瓦卡

转盘：通过在水斗球比赛中夺冠可习得新增驱。

技名	习得方法	效果
元素转轴	初期	转盘停下时发动各颜色对应的属性攻击，三个颜色一样为全体攻击，两个颜色一样为单体属性攻击，没有一样的颜色为无属性攻击
攻击转轴	锦标赛夺冠的奖品	转动连续攻击的转盘
状态转轴	战斗满250次且在联盟赛夺冠	转动异常状态的转盘
野牛转轴	战斗满450次且在锦标赛夺冠	转动比塞德野牛队的特殊转盘

基马利

敌技（青魔法）：习得来自敌人的技能，对敌人使用“龙剑”有一定几率获得。在嘎嘎札特山的对决中可以学会除了阳光和臭气之外的青魔法。

技名	效果	习得对象
跳跃	对敌单体造成伤害	初始
种子大炮	对敌单体造成伤害	–
回旋踢	对敌单体造成伤害	–
纯水吐息	对敌全体造成水属性伤害	–
纯白微风	我方全员HP回复基马利当前一半的量	–
非凡防御	己方全员获得属性无效系白魔法全种类和物防护、魔防壳的加成	–
烈焰	对敌全体造成火属性伤害	–
自爆	以自己的性命对敌方造成大伤害	–
石化吐息	敌方全体石化	–
死亡宣告	中招的敌人5回合后死亡	–
臭气	让敌方全体陷入各种异常状态	毛尔波尔、大毛尔波尔
阳光	对敌全体造成巨大伤害	欧米茄武器、至尊霸者

露露

诱惑：发动后拼命转动右摇杆，根据转动次数决定连续轰击魔法的威力。

奥隆

秘传：在限定时间内正确地输入指令，通过寻找布拉斯卡、杰克特、奥隆的记忆幻光球习得。

技名	收集记忆幻光球数	效果
牙龙	初始	对敌方全体造成伤害+迟缓攻击
流星	1个	对敌方单体造成伤害+吹飞效果
征伐	3个	对敌方单体造成伤害+4种类的溃效果
阵风	10个	对敌方全体造成伤害

记忆幻光球收集地点一览

名称	收集地点
杰克特·1	马卡拉尼亚之森·幻光球之泉
杰克特·2	比塞德村·寺院右
杰克特·3	渡轮利奇号·操舵室
杰克特·4	路加竞技场地下楼层A，野牛队休息室前
杰克特·5	密亨街道·旧路南部
杰克特·6	幻光河·南侧的幻光象乘坐场
杰克特·7	落雷平原·南部
杰克特·8	马卡拉尼亚之森·南部
布拉斯卡	嘎嘎札特山·登山道
奥隆	蘑菇岩街道·断崖

琉克

调合：将两种道具组合后发动特殊效果。



调合列表

琉克的增驱调合能带来多种辅助效果，在后期的战斗中能起到绝佳的辅助作用。调合的基本方式是用两种道具组合再当场使用，不能调合出实体道具。每种调合结果对应多种配方，这里仅选择配方中最经济实惠、素材最容易获得的推荐给大家。

编号	名称	效果	配方例子
1	手榴弹	对敌全体造成328～370伤害	炸弹碎片×南极之风
2	彻甲手榴弹	对敌全体造成750～846伤害并绝对附带破甲效果	力量幻光球×力量幻光球
3	芭乐	对敌全体造成1265～1429伤害	力量幻光球×地图
4	柄式手榴弹	对敌全体造成2531～2858伤害	地图×地图
5	集束炸弹	对敌全体造成4687～5292伤害	地图×光之魔石
6	震波炸弹	对敌全体造成8437～9527伤害	黑之魔石×光之魔石
7	冲击地雷	对敌全体造成1031～1164伤害、并引发异常状态（睡眠4、沉默4、黑暗4: 150%）	力量幻光球×手榴弹
8	毒壳榴弹	对敌全体造成2109～2381伤害、并引发异常状态（睡眠4、沉默4、黑暗4、中毒: 255%）	地图×手榴弹
9	灾祸炸弹	对敌全体造成3375～3810伤害、并引发异常状态（睡眠5、沉默5、黑暗5、中毒: 255%、全溃: 150%）	烟雾炸弹×Lv.1关键幻光球
10	混沌手榴弹	对敌全体造成6843～7727伤害、并引发异常状态（睡眠8、沉默8、黑暗8、中毒、缓慢: 255%、全溃: 150%）	烟雾炸弹×Lv.4关键幻光球
11	热能冲击器	对敌方随机造成5次炎属性伤害（375～423）	地图×炸弹碎片
12	火焰风暴	对敌方随机造成6次炎属性伤害（656～741）	炸弹碎片×炸弹碎片
13	灼烧灵魂	对敌方随机造成9次炎属性伤害（843～952）	炎之魔石×Lv.1关键幻光球
14	地狱烈焰	对敌方随机造成3次炎属性伤害（375～423）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 150%）	炸弹碎片×烟雾炸弹
15	阿巴顿之火	对敌方随机造成3次炎属性伤害（843～952）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 255%、全溃: 150%）	炎之魔石×烟雾炸弹
16	雷电箭	对敌方随机造成5次雷属性伤害（375～423）	地图×电气玉
17	流窜雷电	对敌方随机造成6次雷属性伤害（656～741）	电气玉×电气玉
18	闪电箭	对敌方随机造成9次雷属性伤害（843～952）	雷之魔石×Lv.1关键幻光球
19	电流冲击	对敌方随机造成3次雷属性伤害（375～423）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 150%）	电气玉×烟雾炸弹

编号	名称	效果	配方例子
20	雷电放射	对敌方随机造成3次雷属性伤害（843～952）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 255%、全溃: 150%）	雷之魔石×烟雾炸弹
21	瀑布	对敌方随机造成5次水属性伤害（375～423）	地图×鱼鳞
22	暴流洪水	对敌方随机造成6次水属性伤害（656～741）	鱼鳞×鱼鳞
23	大海啸	对敌方随机造成9次水属性伤害（843～952）	水之魔石×Lv.1关键幻光球
24	毒性之水	对敌方随机造成3次水属性伤害（375～423）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 150%）	鱼鳞×烟雾炸弹
25	黑雨	对敌方随机造成3次水属性伤害（843～952）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 255%、全溃: 150%）	水之魔石×烟雾炸弹
26	冰雪	对敌方随机造成5次冰属性伤害（375～423）	地图×南极之风
27	冰雪暴	对敌方随机造成6次冰属性伤害（656～741）	南极之风×南极之风
28	寒冰风暴	对敌方随机造成9次冰属性伤害（843～952）	冰之魔石×Lv.1关键幻光球
29	刺骨寒冰	对敌方随机造成3次冰属性伤害（375～423）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 150%）	南极之风×烟雾炸弹
30	地狱寒冰	对敌方随机造成3次冰属性伤害（843～952）并引发异常状态（睡眠3、沉默3、黑暗3、中毒: 255%、全溃: 150%）	冰之魔石×烟雾炸弹
31	负面爆发	对敌全体造成现有HP×0.75的伤害，HP超过9999时以9999计算	地图×黑之魔石
32	黑洞	对敌全体造成现有HP×0.9375的伤害，HP超过9999时以9999计算	黑之魔石×赌徒之魂
33	超新星	对敌全体造成突破损伤界限的19998伤害	光之魔石×至高之魔石、逆转之钥×逆转之钥
34	究极治疗剂	回满我方全员HP	治疗剂×治疗剂
35	全复原	解除我方全员除溃以外的一切不利状态	治疗剂×解毒药
36	究极复原	回复我方全员最大HP的50%并解除我方全员除溃以外的一切不利状态	力量之记忆×烟雾炸弹
37	百万凤凰尾巴	我方无法战斗的队员全部满血复活	治疗剂×凤凰尾巴
38	终极凤凰尾巴	我方全员HP全回复，无法战斗的满血复活	凤凰尾巴×光之魔石
39	万灵药	我方随机一人回复9999HP和999MP	解毒药×力量幻光球
40	终极万能药	我方全员回复9999HP和999MP	解毒药×地图
41	超级万灵药	我方全员全回复并解除我方全员除溃以外的一切不利状态	治疗剂×Lv.1关键幻光球
42	最终万灵药	我方全员全回复、无法战斗者全复活，并解除我方全员除溃以外的一切不利状态	高级治疗剂×Lv.1关键幻光球/Lv.2关键幻光球/清除幻光球
43	全防	我方随机一人进入防火罩、防雷罩、防水罩、防冰罩状态	治疗剂×炸弹碎片
44	百万全防	我方全员进入防火罩、防雷罩、防水罩、防冰罩状态	地图×月之帘幕
45	超级百万全防	我方全员进入防火罩、防雷罩、防水罩、防冰罩状态，攻击力+5、魔力+5，受到伤害降低1/3	月之帘幕×体力之泉
46	至上全防	我方全员进入防火罩、防雷罩、防水罩、防冰罩状态，攻击力+5、魔力+5、命中+5、闪避+5，受到伤害降低1/3	月之帘幕×回复之泉
47	非凡阻碍	我方全员进入物防护、魔防壳状态	力量幻光球×力量之记忆
48	非凡G	我方全员进入物防护、魔防壳、急速状态	力量之记忆×力量之记忆
49	超级非凡G	我方全员进入物防护、魔防壳、急速、治疗	回复之泉×手榴弹
50	卓越非凡G	我方全员进入物防护、魔防壳、急速、治疗、复生	回复之泉×赌徒之魂
51	生命力W	我方随机一人最大HP翻倍	高级治疗剂×高级治疗剂
52	百万生命力W	我方全员最大HP翻倍	治疗剂×体力之药
53	超级生命力W	我方全员最大HP翻倍，攻击力+5、受到物理伤害降低1/3	治疗剂×体力之秘药
54	精神W	我方随机一人最大MP翻倍	治疗剂×麻醉药
55	百万精神W	我方全员最大MP翻倍	麻醉药×地图
56	超级精神W	我方全员最大MP翻倍，魔力+5、受到魔法伤害降低1/3	治疗剂×魔力之药
57	自由E	我方随机一人进入MP消耗为0的状态	麻醉药×万能药
58	自由EX	我方全员进入MP消耗为0的状态	麻醉药×光之魔石
59	四重奏9	我方随机一人的伤害不低于9999	炸弹魂魄×往明日之门扉
60	四重奏99	我方全员的伤害不低于9999	光之魔石×赌徒之魂
61	英雄之药	我方随机一人进入会心状态	治疗剂×奢华的钱包
62	圣战之药	我方全员进入会心状态	地图×奢华的钱包
63	暴躁之徒	我方全员增驱槽积攒速度为1.5倍	光之魔石×魔力之药
64	异常者	我方全员增驱槽积攒速度为2倍	魔力之药×赌徒之魂

召唤兽

只有优娜才能召唤的特殊战斗单位，拜访流程中各地的寺院后逐次解禁。除了流程中的 5 只召唤兽外，另有 3 只隐藏召唤兽。

代替角色战斗

召唤兽上场时，我方队员全体退居二线，且召唤兽的待机时间为零。召唤兽的 HP 降到 0 后不会 GAME OVER，而是自动切换我方队员上场。使用优娜的增驱“大召唤”时，登场的召唤兽增驱即会满槽，因此在一些强力 BOSS 战中，可以事先让召唤兽蓄满增驱槽，先用普通召唤释放一次增驱，然后让优娜使用大召唤，可以立即再使用一次增驱，对于巴哈姆特这样的强力召唤兽而言收益很大。大部分召唤兽的操作方法基本与普通角色一致，释放增驱时也不用任何特殊按键，不过保镖和梅格斯三姐妹的操作略有不同。

召唤兽的特征

所有的召唤兽都有一部分共通特征，一般来说它们都能使用一些特殊技能，天生对某些不利状态免疫，但也有无法使用道具的弊端。

召唤兽共通特征

有利点

- 除了防御禁止和咒骂效果以外，免疫一切不利状态。
- 拥有识破、贯通、HP突破界限、MP突破界限这4项被动技能。
- 普通攻击的命中率更高。
- 能够使用有别于普通攻击的专用攻击方式，都能使用增驱。
- 能够使用专用指令提升防御、提升增驱槽和解除召唤。

不利点

- 无法装备武器和防具。
- 无法利用菜单画面的白魔法回复HP，只有在记录点和旅店才可回复。
- 战斗结束后不会自动从无法战斗状态中恢复。
- 无法用△键防御。
- 无法使用道具。
- 无法逃跑

各召唤兽的特质

召唤兽名	特质
瓦尔法雷	拥有两种增驱，不受敌人的低位攻击
伊弗利特	对炎属性吸收
伊克西翁	对雷属性吸收
湿婆	对冰属性吸收
保镖	拥有独自的指令系统，无法使用防御和提升增驱槽，无法通过养成习得新技能
梅格斯三姐妹	三人同时被召唤，拥有独自的指令系统，无法使用防御和提升增驱槽，无法通过养成习得新技能



召唤兽的养成

当优娜在流程中获得召唤士之心和召唤兽之心后，可分别对召唤兽的技能和基本数值予以养成。养成技能需要在菜单的召唤兽项目中选择“记忆”为召唤兽附加新技能，习得新技能需要消耗道具。附加的新技能仅限于指令式技能，无法习得被动技。“培育”则是消耗幻光球类道具强化召唤兽的基本数值。

隐藏召唤兽

正常流程中的召唤兽只有瓦尔法雷、伊弗利特、伊克西翁、湿婆、巴哈姆特5只，通过一些特殊手段，还能令灵魂、保镖和梅格斯三姐妹加入。

灵魂获得方法

有飞空艇后来到巴吉·耶朋寺院处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光，之后就会得到最强召唤兽灵魂。

要拿到寺院的隐藏宝箱一定要先取得“破之幻光球”这个道具，可以对照表格看看漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。注意最好是在剧情时就拿到这些隐藏宝箱，否则到了后期一些寺院会由超强的敌人暗黑召唤兽看守着，这样要拿到灵魂就非常困难了。

石像	寺院
左上	比塞德寺院
左中	马卡拉尼亚寺院
左下	耶朋巨蛋
右上	圣贝薇尔宫
右中	乔瑟寺院
右下	基利卡寺院

保镖获得方法

在“失窃的祈祷者的洞窟”的最深处和BOSS战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到他，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。建议大家选择“为了打倒真正的强敌”，这样不但能以较为低廉的价格收服他，而且在对付斩魔刀抗性高的BOSS时更容易使出斩魔刀。在交谈价格时，玩家的出价不得低于要求的一半，否则会立即决裂。而讨价还价最多进行4次，如果第四次还达不到要求，那就只能下次来交涉了，一般来说只要20万就可以收得他了。

斩魔刀

斩魔刀是可以令任何敌人即死的本作最强杀手锏，但发动几率非常低。敌人都有对斩魔刀的抗性，标记为“斩魔刀lv”，该数值越高，越是抑制斩魔刀的发动频率。计算斩魔刀的发动有一个很复杂的公式，保镖每次以本体攻击敌人，相性值都会得到上升，相性值越高斩魔刀发动率也越大。而玩家选择“心意”时支付的钱越多，并且支付的钱与当前拥有金钱的总额比值越大，斩魔刀的出现几率也越高。玩家可以通过以下方法来简单地提升斩魔刀的出现率。

1. 交涉之前选择“为了打倒真正的强敌”，注意一旦选择就无法更改了。

2. 让保镖不断攻击敌人，将相性值升到255。相性值的初始值为1，发动“腰刀（全体）”时+3，发动“腰刀（单体）”时+2，发动斩魔刀时+4。

3. 将保镖的增驱槽蓄满。

4. 在跟强敌的战斗中支付838万8608以上的金钱，便有将近70%的几率发动斩魔刀，任何隐藏BOSS都是一刀秒杀。

梅格斯三姐妹获得方法

首先要完成安宁平原东的怪兽训练所中的任务之一嘎嘎札特山的怪物收集，再回到怪兽训练所就可以得到奖励道具“花苞之冠”。然后去安宁平原，乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达“瑞米恩寺院”，在寺院内可以和召唤兽对战，胜利之后可以得到奖励道具，打败巴哈姆特可以得到“花之冠”。之后如果已经拥有了除三姐妹以外的召唤兽，就可以用“花苞之冠”和“花之冠”打开寺院最里面的封印门，获得三姐妹。

飞空艇



获得飞空艇后，玩家就可以在任意存档点登上飞空艇，然后跟希德对话就可以自由前往以前去过的场景了，一些特殊场景需要输入密码或搜索特定坐标才能开放。

密码解禁

名称	密码
蘑菇岩街道·谷底	神之手
比塞德遗迹1	胜利凯旋
比塞德遗迹2	村雨

特定坐标

名称	X坐标	Y坐标
萨努比亚沙丘	16	42
蘑菇岩战场遗迹	42	57
比塞德彩虹瀑布	31	74
密亨海上遗迹	35	58
巴吉·耶朋寺院	16	57
欧米茄遗迹	74	36

主线流程攻略

游戏开始后系统提示选择幻光盘，区别为角色的成长方向是默认自动成长，还是根据玩家选择自由成长。前者选择“一般幻光盘”，后者选择“进阶幻光盘”。

札纳尔坎德

操作提达往下走，与抱球的3个孩子对话后取名，默认名字为“提达”。再与右侧抱球的2个女生对话，签名之后再分别与她们各对话一次，选择任何一项都可以。往下走触发剧情对话（有个神秘的斗篷小孩），之后沿着大道前往水斗球会场，受到粉丝们的狂热追捧。中途的路上可拦住一个奔跑的红衣女孩，与其对话3次选择第一项可获得两个回复道具。

观看完比赛中途的大灾难CG，往下走遇到奥隆，观看民众逃生的剧情事件，进入第一场战斗。二连战，选择“战斗”指令即可顺利突破，注意第二场杂兵战只要打倒敌方的A、B、C即可。第三场BOSS战开始有增驱教学，用两人的增驱配合普通攻击即可通过。奥隆的指令为↓←↑→LR×○，提达的为光标移到正中黄色区域时按○。

越过BOSS的尸体跟着奥隆跑，用记录点回复并存档。被杂兵包围，发现杂兵不断增援后按提示选择对象攻击，砍5刀左右即可结束战斗。剧情后进入悬浮状态，按住×键配合方向键接近平台的少年。

海之遗迹

醒来后发现自己在水中的废墟上，按住×键可以潜水，在附近上岸有宝箱。游到箭头指示的北部陆地，石桥坍塌后与3条杂兵鱼怪交战，杀死其中两条后BOSS出现，这一战是必败的，应付一下就会发生提达逃生的剧情。

往北走进入圆顶建筑，在记录点旁边的房间中找到1000G。然后前往上方的楼梯，向下走有隐藏宝箱，在墙上找到“枯萎花束”，继续走有宝箱。

到圆形建筑的中央，标记着“×”的地点生火，触发小BOSS战。该BOSS攻击力并不高，中途琉克会增援帮助我们，利用她的手榴弹可对BOSS造成可观伤害，手榴弹用完后可从BOSS身上偷取，总共4枚手榴弹外加提达的普通攻击就能消灭它。

打捞船·甲板

被异族俘获并答应替他们做事，与黄上衣白裤子的NPC对话获得3个治疗剂。在船体的右上方发现“阿尔贝德语辞典第1卷”。与琉克对话观看幻光盘的使用教学，再次对话跳进大海。按住×键下潜，沿着铁索前往海底遗迹。


■第1卷所在位置

海底遗迹

调查显示器正式进入，调查尽头的悬挂物件，返回时触发章鱼BOSS战。琉克的普通攻击威力很小，需要让她从BOSS身上偷取手榴弹再使用，提达用普通攻击即可。打到一定阶段，章鱼会躲到另一面，玩家要按←调出TRIGGER COMMAND，固定住它，就好打许多了。

比塞德


■第2卷所在位置

船遭到辛的袭击后到达比塞德，先不要上岸，往右边游一段，可在陆地的宝箱里找到七曜之一的“月轮之印”。上岸拿到左边的宝箱，与岛民汇合，跟随瓦卡进入村庄。中途被瓦卡推入水中，可收集一下水中的3处宝箱，能获得一些回复道具。

进入村庄后发生向瓦卡学习祈祷的剧情，之后自由活动，村内左边有3个宝箱。先前往村庄左边的讨伐队宿舍，跟鲁兹他们对话。门口柜台旁可找到“阿尔贝德语辞典第2卷”，因为视角问题不太好找，走到柜台前将脸向右调查即可。

进入村庄上方的寺院，往左走一段听取大召唤士的解释。左边的试炼之间暂时不能进，走出寺院去找瓦卡（道路右侧的第二间），睡觉的中途会有僧侣会来找瓦卡。再度前往寺院与瓦卡对话，硬闯试炼之间。触碰墙上的印记，沿楼梯下去，调查墙上的印记获得“封之幻光球”。从后方的楼梯下去，将“封之幻光球”嵌入门上的孔。进入门内走到蓝色石台对面的墙上，触碰墙壁后进入，获得“比塞德之幻光球”，将其嵌入蓝色石台，但先不要推石台，回去把最初打开的门上的“封之幻光球”取下，放到前面墙上的红色发光处，取得“破之幻光球”。将其嵌入蓝色石台对面石室里，这样可在道路的最深处获得优娜的武器“智慧法杖”。推动石台进入地下，观看优娜正式成为召唤士后的一系列剧情，第二天和优娜一众人出航。

一路上要经历几场固定战斗，掌握好瓦卡的对空攻击、黑魔法的属性相克和召唤兽的使用。来到海滩上与送行的村民多次对话，可获得一些物资和金钱，最后上船离开。

渡轮·利奇号


■第3卷所在位置

在船上先到下层收集一下宝箱，在动力室的尽头地上可发现“阿尔贝德语辞典第3卷”。另外可对下层的大赤屋进行投资，投资后在购买道具时可享受一定的打折优惠。与瓦卡和优娜分别对话两次可推动剧情，触发与辛的BOSS战。

第一战对付辛和 3 个杂兵，将 3 个杂兵全部消灭后会源源不断地陆续补充，因此只要打倒其中 2 个，让瓦卡、露露或优娜的召唤兽集中攻击 BOSS 本体。第二战对付辛的碎片，我方只有提达和瓦卡两人出战，让提达先用“激励”提升我方攻防，瓦卡用“盲目攻击”攻击 BOSS 本体。

基利卡港



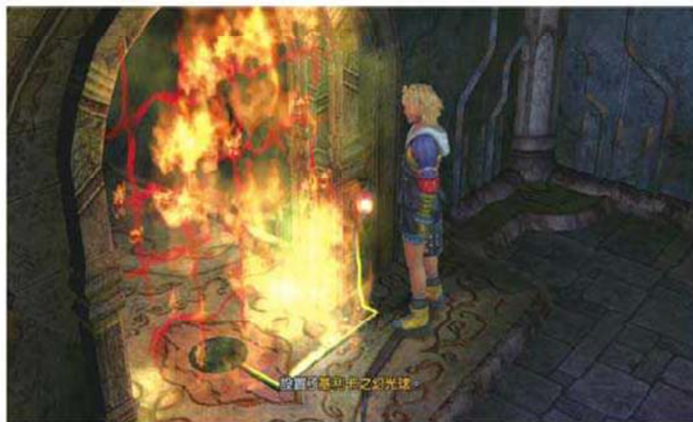
辛袭击水边村庄的剧情后，沿着路一直往左上走，观看异界引渡的剧情。结束后先到各个房屋里收集一下宝箱，在旅店左边找到一名孩童将其救下后，就可以到瓦卡旁边的房屋中获得一个宝箱奖励，此外该房屋中的圆形柜台上还能找到“阿尔贝德语辞典第 4 卷”。与瓦卡对话完毕后，从村庄左上方的道路进入森林。

基利卡之森

在森林中遭遇的第一场战斗会出现青魔法教学，让基马利用“龙剑”命中对手，就有一定几率习得敌方技能。森林中央的 BOSS 离群食腐兽较为强力，但可打可不打，不打的话就绕过去直达寺院，不过打过该 BOSS 再和森林中的讨伐队员对话，可获得一些道具奖励。该 BOSS 的弱点为炎，露露或召唤兽的黑魔法均有明显效果，己方 HP 较低时注意回复，以防全灭。

基利卡寺院

走出森林到达寺院区域，沿阶梯向上走遭遇 BOSS 辛的碎片。该 BOSS 由本体和两只触手组成，本体对物理有较强抗性，触手则吸收物理伤害，并且会阻挡我方针对其本体的魔法攻击。正确的攻击顺序是先用炎系魔法消灭触手，然后用炎系魔法攻击本体，会让 BOSS 破壳而出，最后再总攻。打倒 BOSS 后进入寺院。



进入寺院的试炼之间，开始提达会被留在地面上，稍等一会待升降台回到原位，往前走触发剧情，提达被朵娜的保镖强行扔到地下。进入后先取下黄色石台上的“基利卡之幻光球”，安到门边的嵌孔中发生火焰，再取出。

手持基利卡之幻光球进入下一个场景，将其嵌入中央的嵌孔，等墙上出现印记后取出，放到两边的任一嵌孔中。触摸中央的印记进入下一个场景，取下右侧的“基利卡之幻光球”，将该基利卡之幻光球放到前一个场景两边墙壁的另一嵌孔中。

取出蓝色石台上的“封之幻光球”，放到之前取出基利卡之幻光球的位置上，令火熄灭开启暗门，里面有“破之幻光球”，可以先不拿。踩一下发光的地板，让蓝色石台到达该场景，将石台推到发光地板的位置上（按住 × 行走会比较容易推动），再将任意一个基利卡之幻光球放到蓝色石台的嵌孔，令地面塌陷，露出下层的水晶。到下层取出第三个基利卡之幻光球，放置到一边后将破之幻光球镶嵌到下层的嵌孔，露出宝箱后获得“炎神前臂”。最后把任意一个基利卡之幻光球嵌到最里面的门边，取出后进入，观看一系列剧情。

渡轮·威诺号



从寺院返回基利卡港的村子，走到最下方优娜等人的聚集处，选择乘船前往路加。船上的操舵室里可找到“阿尔贝德语辞典第 5 卷”。到下方的甲板上触发优娜替提达辩解的剧情（注意在这之前不要偷听瓦卡和露露的谈话），剧情完毕后再次与优娜对话，然后从甲板的楼梯上偷听瓦卡和露露的对话，需要连续听 4 次。听完以后走到下方甲板的球旁（在这之前建议存个档），玩一个迷你游戏，需要用方向键或左摇杆 + ○键来应对屏幕上不同方向出现的回忆语语，比如出现在上方的句子是↑ + ○，出现在中央的句子是○，顺利完成后可习得“杰克特射门”，方向键不太方便操作，建议用摇杆。

港都路加



与优娜对话完毕后到达港口城市路加，先按系统提示向上方走，触发麦加总老师和希摩尔的剧情。观看完水斗球教学后出去，从路加竞技场正门左侧的门进去，找到“阿尔贝德语辞典第 6 卷”，按提示出门会与优娜汇合，先不要急着触发剧情，收集一下该区域的宝箱，路加港的的 1 号、2 号、5 号码头都有宝箱，找全后可从正门往下进入港口的第二个区域。

进入中央广场正上方的酒吧发生争执事件，优娜被人掳走。返回港口区域，在 2、3、4 号码头各触发一场剧情杂兵战，之后从 4 号码头上船触发 BOSS 战。BOSS 阿尔贝德炮击者的弱点为雷系魔法，先让露露对着旁边的吊车使用三次雷系魔法，再让提达使用 TRIGGER COMMAND，待吊车拔出 BOSS 的核心后，再让露露用雷系魔法攻击一两轮便可胜利。

救出优娜后看完瓦卡水斗球比赛胜利的剧情，去休息室（地下楼层 A）与躺着的瓦卡对话，参加水斗球决赛。无论胜利与否都能继续推动剧情，想获得胜利也并不难，让提达尽量少被包围，在靠近对方球门时突破一名防守队员再射门，基本就可以进球。

球赛结束后是一场固定杂兵战，会增援很多批，但基本都能秒杀。之后奥隆登场，打过一个杂兵和小 BOSS 后进入自动剧情。

奥隆加入队伍后，从正门向下出去后在分岔路向上走，进入路加剧场的接待柜台区域可找到“阿尔贝德语辞典第 7 卷”。之后按地图提示，前往右方的郊外，再与优娜对


■第7卷所在位置

话后到达密亨街道。这时向后走返回路加，在之前水斗球选手休息室的柜子里（从左到右的第二个）可找到七曜中的“水星之印”。


■黄色羽毛1 ■黄色羽毛2 ■黄色羽毛3

蘑菇岩街道


■第10卷所在位置

准备前往蘑菇岩街道时遭到卫兵的阻挡，返回遇到希摩尔，之后就可以通行了。穿过街道的谷间区域，到达断崖区域后，在地图的左方弯道尽头可发现“阿尔贝德语辞典第10卷”。

在地图右侧跟鲁兹对话，然后乘坐升降梯来到高台上，走到帷帐处的司令部附近触发剧情，剧情完毕后与右下方的士兵对话，进入BOSS战。BOSS由腹部的本体、头和双腕组成，本体在受到物理攻击时，双腕会协助防御，因此提达、奥隆等物理系角色若想对本体造成伤害，就得先打倒双腕，露露的黑魔法则不受此限制。BOSS头部在一定场合下发动特殊行动，这时头部晃动加剧，下次再轮到头部行动时则会喷出毒液，因此一看到此提示，就让瓦卡用球砸它的脑袋，即可令晃动停止。手腕在打倒的两回合后会重生，而BOSS的物理攻击力较高，可使用技能降低手腕的威胁。

第一战结束后会立即进入二连战，我方上场角色固定为希摩尔、优娜和奥隆，希摩尔的魔法威力非常高，直接用魔法轰BOSS的本体就能迅速打倒，不过这是他在流程中惟一加入我方的一次，感兴趣的玩家可以故意等其增驱槽蓄满后欣赏一下增驱技。战斗结束后在海滩往上走，跟NPC和奥隆对话，几段剧情完毕后前往乔瑟街道。

密亨街道

■第8卷所在位置

进入密亨街道，存档点会升到Lv2，今后可以通过存档点随时前往水斗球场。这条街道比较和平，没有BOSS，一路向前赶路即可。路上的行人都对话一次，可以获得不少道具。初始场景的右上角有一名召唤士贝尔格米娜，与她对话可进行召唤兽对决，胜利后获得“回音戒指”，失败同样获得戒指作为奖励，是稳赚不赔的买卖，一定要去取得。只要我方任一召唤兽的增驱槽满了，两发增驱即可取得胜利。街道南部跑过的NPC会给“炎神戒指”，街道中央NPC的“Lv.1关键幻光球”也务必要拿到，因为在触发完街道北端的落日剧情后就无法获得了。

进入街道的北端可看到一个旅店，进去再出门触发夕阳剧情，之后过夜。第二天在旅店内对话获得“Lv.1关键幻光球”，出门时获得“阿尔贝德语辞典第8卷”。出门再次靠近旅店右侧触发与陆行鸟吞噬者的BOSS战，本战有以下四种战斗结果：

1.BOSS被杀死：开通到北端的新路

2.BOSS被推下悬崖：获得两个“Lv.1关键幻光球”，且开通到北端的新路

3.我方被推下悬崖：不获得战利品，开通到北端的旧路

4.我方全灭：GAME OVER。

也就是说，只要我方不被全灭，游戏都可以进行下去，只是报酬不同，最好的解决方法是将BOSS推下悬崖。BOSS的弱点为“黑暗”和火系魔法，在站立时拥有坚硬特性，需要用带贯通的武器和火系魔法将其打翻在地，然后再追加攻击即可将其往悬崖边推。BOSS会反过来推我方，最好用“迟缓攻击”来减缓它的行动频率，否则拉锯回合过多，有可能导致未将其推下悬崖就将其杀死的情况。

战斗胜利可免费骑乘一次陆行鸟，之后再想骑乘就得花费1000块钱。陆行鸟的好处是免踩地雷遇敌，在左上方的倒U型地图即新路北部，调查路边的黄色羽毛可到达高台上取得宝箱。另外依然在新路北部的地上可找到“阿尔贝德语辞典第9卷”。从新路北部到达北端，先不要急着前往蘑菇岩街道，往右下在旧路南部的最下方可找到七曜里的“土星之印”。旧路北部和南部的地上各有一根黄色羽毛，调查后同样能找到宝箱。


■第9卷所在位置

乔瑟街道～寺院


■第11卷所在位置

注意进入街道后一直往北走，该地图中有两个宝箱，宝箱中点位置的对面地上有“阿尔贝德语辞典第11卷”，错过之后暂时就回不来了。

北端是岔路口，左边通往幻光河，右边通往乔瑟寺院，先去寺院。进入寺院后触发一系列剧情，收集一下宝箱便可进入试炼之间。

在第一个场景把墙壁上的两个乔瑟之幻光球取下，镶嵌到门上的孔里，进入第二个场景。第二个场景需要先取下正面的两个乔瑟之幻光球，镶嵌到右边墙上绿色印记的右下方的两个孔里，然后将中央的台座向右推，令上下两个台座对在一条竖直的线上，这时会出现电光的画面特效，之后将台座上的幻光球取下，镶嵌到该场景大门右边的孔里，可打开门。然后取下方才绿色印记右下方的两个水晶，一左一右镶嵌到台座上，将台座推到下一个场景的电网中，就可以通过了。推动尽头的台座，触发机关。将刚才门右侧的水晶取下镶嵌到门的左边孔里。踩下左侧楼梯下的闪光地板，令之前推下去的台座回到原位，取下台座上的两个幻光球，返回第一个场景，镶嵌到左右墙壁上。触碰第二个场景发光地板前方墙上的印记，可令“破之幻光球”出现，先不要拿，站到地面的魔法阵乘坐升降梯来到试炼之间的第二层。第二层的解谜较为简单，只要调查5个台座即可令楼梯出现，但先不要急着上楼梯，否则就返回不了了。先返回试炼之间的第一层，拿到破之幻光球，镶嵌到第二层新出现的台座上，这样就能从台座右边的墙壁里获得幻光球。从楼梯上去，触发剧情。

幻光河

第二天前往寺院内，进入上方的房间与优娜床头的人对话，触发剧情后离开寺院，前往幻光河。

南岸的道路较为狭长，一路上注意收集宝箱，道路右边会再次出现等候我们的召唤士贝尔格米娜，与其交战无论胜败都可获得“召唤士之心”，此外胜利能获得两个“龙鳞”，失败也能获得其他道具。交战前最好先让优娜的增驱槽达到最大，这样召唤伊弗利特用两次增驱“地狱火炎”即可解决战斗。

剧情后到达南侧的幻光象搭乘场，与记录点旁的陆行鸟骑兵队发生对话，这里有好几处商店，可趁机整备一下装备。整顿完毕后一直向左走触发剧情，之后与幻光象旁的小矮人对话，渡过幻光河。渡河中途优娜被劫持，发生一场BOSS战。BOSS的弱点属性为雷，但本战只有提达和瓦卡出战，所以只能老实地使用物理攻击。BOSS的爆雷极具威胁性，需要在其进入爆雷连发状态时施以伤害，令其下潜。提达和瓦卡至少有一人习得急速或迟缓攻击，用以提升己方行动速度或降低BOSS行动速度。


■第12卷所在位置

BOSS战结束后到达对岸，在幻光象旁的木箱上找到“阿尔贝德语辞典第12卷”。向左走前往幻光河北岸的道路，在道路的拐弯处遇到琉克，之后她加入队伍。经过一场调合教学后，从北岸的最上方到达瓜德萨拉姆。

瓜德萨拉姆


■第13卷所在位置

在瓜德萨拉姆观看装备改造的说明，之后前往希摩尔的府邸，府邸左侧的民家里可找到“阿尔贝德语辞典第13卷”。在府邸的玄关与管家对话，进入府邸的大堂。与露露、奥隆、优娜分别对话，触发水晶再现机械城市、希摩尔向优娜求婚的剧情。

走出希摩尔府邸触发对话，然后从石桥往上进入异界。在异界分别与瓦卡、露露和优娜对话，剧情完毕后前往希摩尔府邸。在府邸前触发剧情，优娜进屋向希摩尔报告，提达与露露走到石桥上对话。对话完毕后走下石桥，与露露对话2次。往左下走到通往落雷平原的通道口，触发对话得知希摩尔不在家，与大家汇合以后前往落雷平原。进入落雷平原后再返回异界的幻影召唤处，从宝箱里获得“火星之印”。

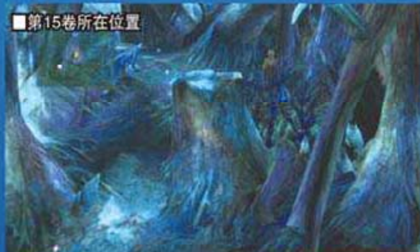
落雷平原

落雷平原上会间歇性地落雷，落雷前屏幕上会有一瞬间前兆性的闪白，这时按○键即可成功闪避。靠近地图上各处的避雷针可免受雷击，此外根据玩家被雷击中或成功闪避掉雷击的次数，旅行公司前会出现宝箱奖励，成功闪避200次可获得七曜武器相关的“火星之圣印”，并且能解锁一个奖杯。


■第14卷所在位置

在落雷平原南部的最上端触发剧情，进入旅行公司，注意先不要进入右侧的门，否则会错过“阿尔贝德语辞典第14卷”。要先跟室内门口的琉克对话，铃登场走到柜台处，与他对话后选择“还行啦”，即可获得了。获得以后进入右侧的门，触发与优娜的剧情，第二天在门口与琉克对话，继续向落雷平原北部走。穿过落雷平原北部的最上端，触发优娜与众人谈话的剧情后，走出落雷平原到达马卡拉尼亚之森。

马卡拉尼亚之森


■第15卷所在位置

森林里没有岔路，一直走即可。走到行商人大赤所在区域时，在右下角较短的死胡同里可找到“阿尔贝德语辞典第15卷”。如果玩家要在这里买装备，注意先看一下价格后退出，商人会询问价格是否高，选择“太贵了”可令货物打七五折。奥隆劈开道路后进入幻光球之泉，靠近优娜触发BOSS战。该BOSS的属性会不断变化，简单的判断方法是先让奥隆砍一刀，看BOSS用哪种属性的魔法反击，然后让露露使用相反属性的魔法即可有效地杀伤BOSS。注意BOSS在HP降低时会使用全体压杀，威力很大，所以在打到一半HP左右时最好让露露直接用增驱秒杀之。胜利后杰克特的幻光球解封，之后可以前往世界各地寻找记忆水晶了。

马卡拉尼亚湖


■第16卷所在位置

进入马卡拉尼亚湖，与旅行公司右边的NPC对话，被提问后建议回答“陆行鸟饲育员”，旅行公司门口左侧可找到“阿尔贝德语辞典第16卷”。沿着冰原道路往左走，希摩尔的管家会来接走优娜，中途遭遇阿尔贝德族的袭击，触发BOSS战。该BOSS分为两个阶段，第一阶段我方无法使用召唤兽和魔法，建议让琉克使用雷系道具主攻，等把飘在天上的控制器打掉以后，就换露露上场使用雷系魔法。BOSS的蓄力魔法有3个回合，这招非常强力，建议让优娜使用增驱召唤伊克西翁，此召唤兽的增驱“雷神之锤”基本可以秒掉BOSS的残存血量。

马卡拉尼亚寺院

战斗结束后自动到达马卡拉尼亚寺院，走过地图下方的U字型弯路进入寺院的大堂，先不要靠近楼梯，与门口记录点旁的管家对话可得到琉克的装备。靠近楼梯后触发剧情，进入楼梯右边的房间，剧情后再去左边的房间，与NPC对话获得一些道具，然后退出来存个档，上楼梯去触发对希摩尔的BOSS战。战斗开始后先分别让提达和优娜使用TRIGGER COMMAND里的“对话”指令与希摩尔对话，可提升本战中提达的攻击力和优娜的魔法防御力。

BOSS 分为以下 3 个阶段：

第一阶段：希摩尔和两个卫兵，卫兵会帮希摩尔抵挡攻击，且他们在受伤后会立即使用道具回复 1000HP，很难打死。比较好的打法是先让琉克分别偷两个卫兵，这样他们就不会自动回复了，期间对我方 3 名角色使用白魔法急速，提升全员的行动速度。将卫兵击杀后再集中攻击希摩尔。

第二阶段：希摩尔召唤出灵魂，其招式灵魂苦痛具有秒杀特性，但对召唤兽无效。其实只要我方全员都保持急速，让提达和奥隆物理攻击，第三名角色负责回复和复活就能轻松击倒灵魂，但考虑到第三形态希摩尔恐怖的连续魔法攻击，建议先让优娜召唤出湿婆（当前显示为????），让湿婆承受灵魂的攻击，蓄满增驱槽后收回，让提达和奥隆解决掉灵魂。如果湿婆的 HP 不足，可让她对自己使用中暴雪来回复 HP。

第三阶段：这一阶段的核心思路就是在希摩尔出手前用增驱将其秒杀，否则他的连续魔法会将我方角色相继打残，最终导致来不及回复而队伍全灭，第二阶段让湿婆蓄满的增驱槽此刻就能派上用场了。



打倒希摩尔以后优娜一行被教会作为反叛者处置，原先进来的道路被封死了，只能继续向寺院里面走。顺着冰雪斜坡走到中层，从中央的石柱上取下“封之幻光球”，将其镶嵌到旁边的台座上。将台座向右推，撞第一个冰柱，再换一个方向将其往上推，撞第二个冰柱，会出现通往下层的斜坡。

顺斜坡走到下层，取下台座上的“封之幻光球”，镶嵌到这一层最左边的孔里，返回中层，取下新升起的台座上的“马卡拉尼亚之幻光球”，把该幻光球镶嵌到下层的台座上，将台座向右推。取下中层最右边的幻光球，镶嵌到下层左侧柱子中台座的孔里。返回中层取下右上角的幻光球（通往下层的斜坡上端），镶嵌到该层中间的柱子里，这样上层的路就铺好了，且地面上出现新的光印。

顺斜坡走到上层踩下光印，左边出现一个台座，取下台座上的幻光球后将其推到中层。走到中层通往下层的入口处，将刚才拿到的幻光球嵌入，然后踩一下中层左下方的光印，从出现的台座上取下“破之幻光球”，将该幻光球镶嵌到下层左数第二个孔里，可拿到这里的宝箱“运气幻光球”。

返回中层，取下中央柱子上的幻光球镶嵌到这一层的最右边孔里，令冰柱重新出现，然后将左边的台座推向冰柱，再将幻光球取下嵌入台座，并向上推台座到下层。到下层让台座与右边的柱子对接，返回中层。最后再把中层右上角的幻光球嵌入中央的石柱，这样会重新构建出道路。注意不要踩到上层的光印，顺着铺出的冰雪道路脱离。

逃离寺院后原路返回马卡拉尼亚湖，立即触发与雪怪的 BOSS 战。与希摩尔战类似，首先让琉克偷盗两个卫兵，将他们消灭后再攻击 BOSS 本体。BOSS 进入狂暴状态后攻击力非常高，需要用力量攻击和迟缓攻击降低其威胁，召唤兽湿婆的“天降一击”在运气好的情况下能一直中止 BOSS 的行动，能蹭掉对方不少 HP。如果不慎被 BOSS 反击致死，再换上普通队员全力进攻即可。BOSS 战完毕后分别与琉克、优娜和奥隆对话，然后走到湖底地形的中央，触发辛的剧情，来到萨努比亚沙漠。

萨努比亚沙漠

沙漠中开始只有提达一人，往前走触发一场小 BOSS 战，与露露、奥隆合流，继续向上走与瓦卡合流。进入第二个场景（沙漠·东部），右方岔路与基马利合流后，沿着左方岔路向上走，与琉克合流。如果玩家在之前的流程里没有获得“阿尔贝德语辞典”的 1、3、5、14 卷，可以分别在这两个场景中找到。



第17卷所在位置

在沙漠的中央上方的两个出口附近能找到“阿尔贝德语辞典第 17 卷”和“阿尔贝德语辞典第 18 卷”，进入沙漠的西部地区。这里宝箱较多，左端中间位置的宝箱里有“金星之印”，不要错过。从北部进入阿尔贝德族的根据地。



第18卷所在位置

阿尔贝德的家园



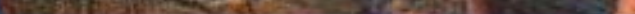
第19卷所在位置

在入口处的左边找到“阿尔贝德语辞典第 19 卷”，进入后沿着一本道走，从入口进入家园主要通道前会有一段剧情，注意看到存档点之前要确保在家园主要通道的第一个房间（左边）里找到“阿尔贝德语辞典第 20 卷”，同房间上方的宝箱需要回答 3 个问题，答案分别是最后一行的中间一词、中间一行的右侧一词、中间一行的正中一词，根据字幕提示选择即可。

家园主要通道右上角的房间门前找到“阿尔贝德语辞典第 21 卷”，进入房间后同样看到两个宝箱，上方的宝箱需要输入密码“5633”，下方宝箱需要回答 4 个问题，答案分别是从上至下第三项“是的”、第四项“老大哥”、第二项“比卡涅岛”、第一项“阿尔贝德”。然后从左上方记录点往下，触发剧情后前往飞空艇。



第20卷所在房间位置



第21卷所在位置

飞空艇～圣贝薇尔宫

在飞空艇上先跟希德对话，然后暂时离开舰桥再返回，与驾驶飞船的老大哥对话，得知发现了优娜的行踪。从飞空艇的左下方进入船舱区域，在甲板上触发BOSS战。双方接近时用“力溃”、“盲目攻击”、“迟缓攻击”可有效遏制BOSS的物理输出。该BOSS值得注意的攻击有近身时吸气后的毒气吐息，不仅攻击力高，还会让我方陷入中毒状态，所以保险起见可以让提达使用TRIGGER COMMAND，令飞船远离BOSS，这样虽然我方只能让瓦卡主力输出，但配合急速来提升行动速度，效率并不低。打完BOSS后则进入抢婚剧情，降落到圣贝薇尔宫后靠近希摩尔和优娜，中途要打五组杂兵，之后优娜会乘坐召唤兽逃脱，玩家则要经由圣贝薇尔宫前往试炼回廊。注意僧官专用通道的右侧路边可找到“阿尔贝德语辞典第22卷”。

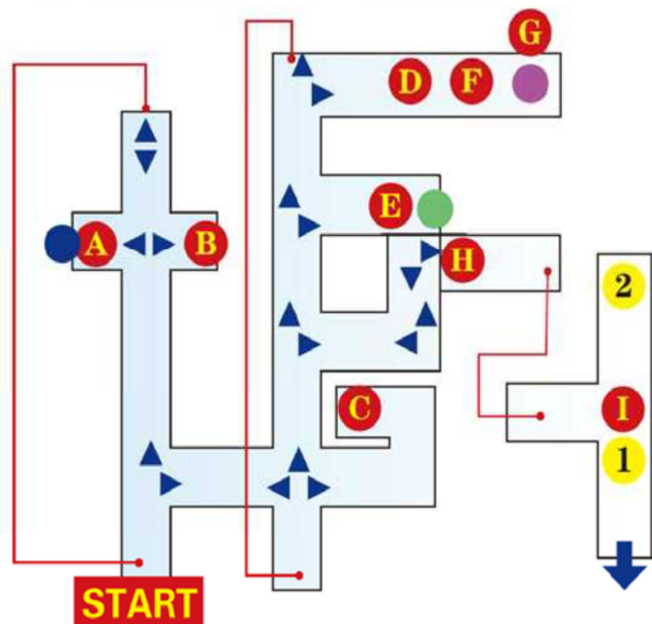


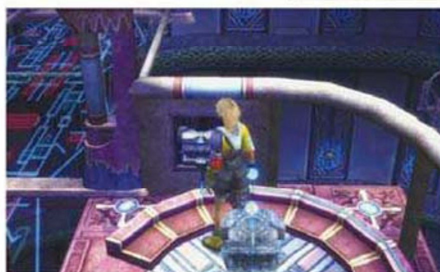
试炼回廊需要依靠传送装置前进，传送方向由地面上的箭头决定，玩家行至箭头的格子上时按下○键，此时箭头定格下的方向即为传送方向，一直向前的话会自动回到原位，要看准时机按键。另外，当台座上有幻光球的时候才能推动并返回传送带。

首先，在传送带中间有两个封闭型平台，停到前进方向的左边平台A，取下“贝薇尔之幻光球”，将其镶嵌到右边平台B的孔中。下方出现通路。

回到初始位置，按照右、前的顺序，依次通过有箭头的位置，在C拿到“贝薇尔之幻光球”，然后放到这一层的传送带的另一尽头D，出现通道。

然后拿到E的“封之幻光球”，放到F，就能获得G的“破之幻光球”。将其放到E，然后H就会有新通道。先回去D，拿下“贝薇尔之幻光球”再进入新通道H（要推台座才能进入），拿到宝箱，并出现亮光印记。注意这时不要往右走，否则会直接离开地图。把“贝薇尔之幻光球”放到I，踩下亮光印记，向左推动台座，拿到宝箱。





剧情后单独操作优娜，分别在左侧中部、中间北部和右侧中部与基马利、奥隆和露露汇合。为了给接下来的BOSS战做准备，玩家在踩地雷击杀杂兵时，留心将湿婆、巴哈姆特、伊克西翁三只召唤兽的增驱槽蓄满备用。调查左下角发光的石板，然后到中间中部偏右的房间，踩下这里的石板可在地图右上角召唤出石板，乘该石板可进入左上角的宝箱房间。拿到宝箱里的道具后进入地图的正北面，触发BOSS战。该BOSS战为优娜和他一对一的召唤兽对决，分为三个阶段：

第一阶段：敌方召唤满增驱槽的伊弗利特，我方召唤湿婆，先用白魔法防火罩防住对方的地狱烈焰，然后用中暴雪和增驱钻石星尘将其打倒。

第二阶段：敌方召唤瓦尔法雷，我方用巴哈姆特应对，增驱配合普通攻击即可轻松胜利。

第三阶段：敌方召唤巴哈姆特，该召唤兽会进行5回合的倒计时，每5回合发动一次增驱，我方用伊克西翁应对，在对方放增驱的前一回合使用防御提升防御力，这样大招对我方的伤害仅仅只有四五百。伊克西翁的增驱雷神之锤和普通攻击配合，很快就能耗死敌方。



视角切换到提达一行，第二个记录点的前方触发BOSS战，本战虽然可以选择开门逃跑，但逃跑后依然会遭到BOSS的追击，且会错过水中的两个宝箱，建议一战将其消灭。威胁性较强的招式是石化，被命中的我方队员会化成粉末，战斗中无法再复活，如果战力不够，那只能选择开门逃跑。攻击方面可以让琉克使用手榴弹，瓦卡和提达对BOSS使用回复道具“凤凰尾巴”，注意是对BOSS，不是对自己。

两拨人员在长桥上汇合，接下来需要面对变异的希摩尔，先不要急着交战，通过刷杂兵把角色和召唤兽的增驱槽都刷满。BOSS的HP在24000以上时，连续的黑魔法非常危险，先尽快让奥隆、提达、露露或召唤兽用增驱削减其HP。血量24000～12000之间时BOSS比较容易对付，只需注意及时给被石化的队员解除状态，防止被秒杀。当血量在12000以下时会使用大威力的招式，如果当前队伍的HP低于3000，还是算好血量，召唤出巴哈姆特用增驱直接秒了他吧。

战斗结束后来到马卡拉尼亚之森，先出野营地，往下找到优娜，触发水中缠绵的剧情。往左的道路上能找到“杰克特的幻光球”，往右来到安宁平原。



安宁平原

平原非常广阔，进入后到存档点西北接受训练，可骑乘陆行鸟以节省时间。之后在不同情况下进入平原会有相应位置的陆行鸟骑乘点。

在平原中央存档点附近可与贝尔格米娜进行召唤兽对决，无论胜利与否都可获得“召唤兽之心”，今后可以消耗道具来提升召唤兽能力。安宁平原的左上角训练师左边有“阿尔贝德语辞典第23卷”，右边的隐藏小路要赢得小游戏“努力得分陆行鸟”后才能进入。平原入口处右边小路有一根黄色羽毛，骑乘陆行鸟调查羽毛可前往瑞米恩寺院（非主线），寺院外围左侧有“阿尔贝德语辞典第24卷”。

在平原中央的营地发生剧情后，从平原右上角进入桥周边区域。


■第23卷所在位置


■第24卷所在位置

安宁平原·桥周边～失窃的祈祷者的洞窟

记录点前与BOSS护法战机交战，最简单的打法是让我方一名角色使用“挑衅”，这样BOSS便只会用单体的攻击，只要注意给该肉盾做好回复就能轻松获胜。

从右侧的山路往谷底走，先不要急着进洞窟，在谷底的最右边石缝中找到“陈旧的剑”。进入洞窟后，在上方记录点的左边找到“阿尔贝德语辞典第25卷”。记录点前发生BOSS战，BOSS本身没有威胁，不过打败他以后可以交涉让强力召唤兽“保镖”加入队伍。BOSS房间前的传送石板可以将玩家送到一左一右的两个房间里，里面有不错的宝物。


■第25卷所在位置

嘎嘎札特山

如果玩家当前的钱不太够，那打败保镖以后可以先晾着，等以后成土豪了再来交涉。从谷底返回上方的桥，往上走进入嘎嘎札特山。第一个记录点过后会有一场BOSS战，基马利需要单挑两人，对方的战斗力根据基马利的强度而定，如果基马利等级较低，打起来反而更轻松。本战是习得青魔法的最佳时机，让基马利不断地对两个敌人使用“龙剑”，便可习得除了“臭气”和“阳光”以外的所有青魔法。两个敌人靠在一起时会互相掩护，此时可专注回复并用“龙剑”拖延。等他们其中一个向基马利撞过来使得两人分开后，再分别打倒即可。



沿着山路往上走，可在中途的行商人大赤处购买一些圣药，在下一场BOSS战中有用。地图最左边的记录点后与希摩尔的终极变异体发生BOSS战，建议在本战前把队员和召唤兽的增驱蓄满。战斗开始后立即对BOSS使用毒化，每回合的中毒可削减其1400HP。当HP在35000～70000时为第一阶段，“毁灭之枪”会让我方角色僵尸化，一定要立即用“圣水”解除，不然会被BOSS在紧接的“大复活”秒杀我方僵尸化单位。解除前不要用白魔法为僵尸化的角色回复HP，否则反而会作为不死系被杀死。另外要注意“驱魔”和“死刃交击”的连携，HP在3000以下的角色基本会被秒掉，需要提前换上血厚的角色来吸收伤害，当然最保险的打法还是尽快让召唤兽轮番用增驱快速把BOSS血量降到半血以下，威胁会小很多，但我方的每只召唤兽在场上至多存活一回合，就会被BOSS强制用“一击慈悲”击杀。巴哈姆特、伊克西翁、奥隆、露露的增驱连放后，再坚持一下即可进入相对安全的第二阶段。

第二阶段立即对优娜使用急速，做好回复，对全员使用魔防壳降低BOSS“即死一击”的伤害。当出现“必杀魔法准备OK！”的提示时，BOSS会在两回合后使用“完全破坏”，在此期间必须保证全员魔防壳在身，HP满值且处于防御状态，防下这一击后，再按部就班收尾即可。



消灭BOSS后往前走，柱子之间有一个宝箱装着“水星之印”，视角不太好，小心不要遗漏。

继续向前走，在登山洞窟触发剧情后，提达来到札纳尔坎德，操作他走进船舱，靠近桌子后发生剧情，然后走出房间登上船头跟孩子对话。梦醒后与优娜一行人往洞窟深处走，第一个记录点沿左上方的道路走到尽头，由提达、瓦卡和琉克3人潜入水中，挑战第一试练。

用瓦卡把球成功砸到光点上，返回记录点可发现出现一条通往右上方的阶梯，沿着阶梯往上，潜水挑战第二试练。该试练需要让琉克对应绿色印记、提达对应蓝色印记、瓦卡对应红色印记，成功后返回。

沿着前一个分岔路口往左上走，遭遇BOSS战。BOSS战最好先把巴哈姆特的增驱蓄满，然后第一回合立即召出，既可以抵挡BOSS的异常状态魔法，也可以用增驱打掉其25000左右的HP，剩下的血量用物攻和魔攻较高的角色补几下便可胜利。



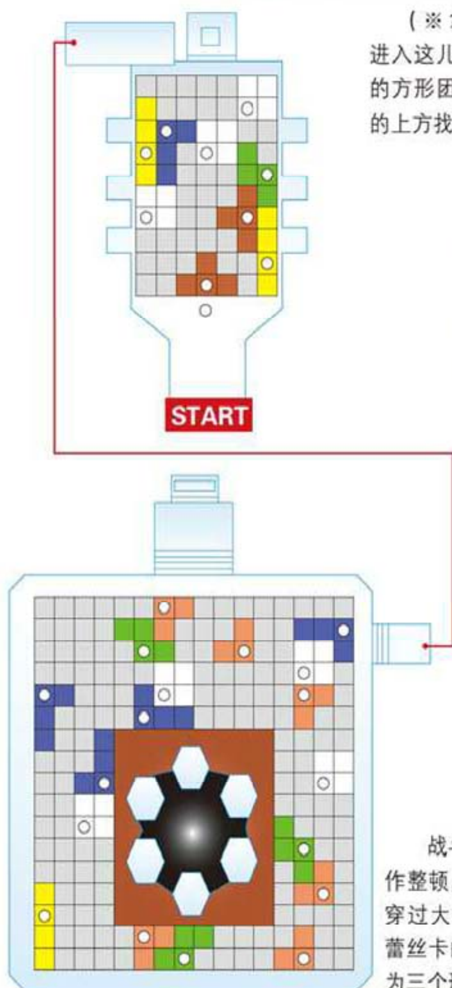
札纳尔坎德遗迹～耶朋巨蛋

进入札纳尔坎德遗迹，该区域没有BOSS，路线也是一本道，一直走到试炼回廊。

试炼回廊分为两个区域，第一区域需要在地板上踩出与显示屏上相同的图案，完成后两侧出现6个台座。分别调查台座，将四个角落，即左1、左3、右1、右3这四个台座推进去，每推完一个台座，就去第二区域踩地板。

完成4次后将第二区域显示屏左右的两个幻光球分别取出，返回第一区域放回左2和右2两个台座里，往前走触发BOSS战，战斗前请为己方队员配备防御狂暴状态的防具。魔天守护者在受到攻击后会使用群体反击，战斗开始后可使用TRIGGER COMMAND，将我方站在中央的队员移动到对面去，让每名队员隔开站。我方全员保持急速，当有角色进入狂暴状态后一定要尽快解除，不然会不受控制地攻击BOSS，诱发BOSS的反击。BOSS发动技能后地板上会闪光，需要将己方队员移动到不发光的地板上，防止被秒杀。





（※拿到飞空艇以后可以再次进入这儿的试炼回廊，令两个区域的方形团全部出现，可在第一区域的上方找到“破之幻光球”。）



战斗完毕后进入祈祷者室，稍作整顿，检查一下圣水是否足够。穿过大堂到达魔天，触发与优娜蕾丝卡的BOSS战。该BOSS分为三个形态：

第一形态：需要特别注意的是BOSS的普通攻击或物理反击都会解除我方队员的急速、魔防壳以及物防护状态，因此在本战中作为重要回复角色的优娜绝对不要去攻击她，第二和第三形态下同理。这一形态下BOSS的攻击力并不高，不过会使用一些异常状态攻击，让优娜及时用白魔法解除即可。

第二形态：“地狱撕咬”威胁较大，必定令我方全员僵尸化，用圣水解除的同时，务必要故意让优娜附带急速加速效果并保持



僵尸状态，一旦全员健康，会引诱BOSS地狱撕咬连发，并且会被第三形态的BOSS开场秒杀。

第三形态：BOSS开场即会使用“完全致死”，秒杀我方非僵尸状态的角色，让幸存的优娜将另外两名队员复活，并赶紧回复HP。之后BOSS有一定几率对我方使用白魔法，如果目标正好是健康角色就赚了。另外BOSS会让队员混乱，需要及时解除。本战的关键是优娜全程保持僵尸状态，考虑到完全致死会被反复使用，尽量还是不要打消耗战，让召唤兽轮流上场使用增驱最为一劳永逸。

辛

打败优娜蕾丝卡，从北面的楼梯下去再返回，在楼梯旁会刷新宝箱，拿到“日轮之印”。

走出耶朋巨蛋可获得飞空艇。在上层船舱的窗户边与优娜、基马利对话，返回驾驶舱触发剧情，完毕后与希德对话，选择前往NEW字样的宏伟大桥见到麦加老师，触发一系列剧情，与祈祷之子对话时依次选择“应该算是知道了”、“打倒耶朋·咒”。



▲获得飞空艇之后就可以开始完成收集要素了。

返回飞空艇，在驾驶舱和希德对话，将目的地选择为“辛”。移动到上层甲板，触发BOSS战。一开始先后面对辛的左手和右手，不需要靠近，龟缩在远处用黑魔法和瓦卡攻击即可，辛基本不会动，只是在濒死时会以物理攻击来蹭一下，没有威胁。如果玩家选择靠近作战，可以用“盔溃”和“心溃”降低其防御，不过要注意其核心发光时需要指挥飞空艇拉开距离。

消灭左右手后，辛的碎片和辛的本体同时登场，在将前者消灭以前，本体不会有任何动作。碎片的HP只有20000，弱点属性为火，吸收水系，用大火焰黑魔法可迅速消灭。本体在受到攻击时会以4属性魔法反击，但都是最低级，威胁很小。让优娜保持急速状态并做好回复，然后使用盔溃和心溃降低其防御，战斗会变得较为轻松。



战斗后向甲板移动，触发剧情后再次向甲板移动，第二次与辛的本体战斗。本战需要密切留意BOSS的增驱槽，一旦蓄满之后发动的招式会强制GAME OVER，没有任何挽回余地。BOSS的140000HP看起来比较肉，我方用"连续魔法"配合上位黑魔法依然能有效造成伤害，不过初期无法使用近战攻击，需要等BOSS两次靠近我方，再用盔溃和心溃降低其防御后猛攻，最后以巴哈姆特的增驱收尾。一切顺利的话在BOSS的增驱槽尚未蓄到一半时便可解决战斗。

悲伤之海

进入辛的体内，这里的地图受迷雾遮挡，地形比较简单，从右上方的路进入哀叹之园，触发BOSS战。这一战要面对希摩尔的最终变异体，这是个典型的高攻低防型BOSS，连续的4属性魔法极具威胁，驱魔后的最终究极也能造成4000左右的伤害。如果当前队伍不是很强，老规矩在战斗前先把巴哈姆特和优娜的增驱槽刷满并存档。BOSS第一次行动必定会使用火系魔法，预先用白魔法防火罩挡下。BOSS身旁有4个魔法阵，上面的4种颜色圆圈分别对应4属性魔法，红色＝火、黄色＝雷、蓝色＝水、紫色＝冰。BOSS在受到物理攻击后，魔法阵逆时针转动90度；受到魔法攻击后，魔法阵顺时针转动90度。BOSS的连续魔法以每个魔法阵上最靠近自己的圆圈所对应属性施放，当靠近的4个圆圈均为同一属性时，其魔法伤害值会大幅增加，且对该属性魔法的抗性也提升。当BOSS使用完驱魔后立即让优娜放出召唤兽，通过防御指令来抵挡最终究极的伤害。



哀叹之园～亡逝梦境之都

战斗后继续沿着道路走，注意调查周围场景的印记，会拿到几个宝箱。走到尽头进入恶梦的核心，先在地上收集10个结晶体，被冰柱戳到会触发战斗，结晶体在出现6秒左右即会消失，移动要迅速。全收集完毕进入亡逝梦境之都，与布拉斯卡的究极召唤战斗。该BOSS非常强力，之前一直万能的召唤兽增驱战术也很难撑过去了，因此要先做些准备。

玩家需要先在幻光盘上提升作战角色的HP上限，并把全员的增驱槽蓄满。为应对杰克特的石化攻击，要装备"完全石化防御"的防具。我方队员推荐配置为提达、奥隆和优娜，其中提达由于可以用特殊对话来令BOSS的增驱槽归零（限两次），是必须上场的角色，其他两名队员的HP要提升到4000以上。全员装备方面，需改造出"药的知识"的装备，该技能改造素材为治愈水，可在安宁平原上对守护巨蛇（地图西南部）行贿116000金钱获得16个。



做完准备工作，先面对BOSS的第一形态。该形态下先加好急速、我方攻防，并用盔溃削减BOSS防御。左右两个石碑每次行动会给BOSS增加增驱槽，每次增驱约对单人造成4000左右伤害。提达TRIGGER COMMAND的"对话"指令先不要用，留到第二形态。当BOSS濒死时先不要急着杀死它，回满己方HP再说。



BOSS第二形态的增驱变为全员攻击，增驱槽快要蓄满时就赶紧让提达发动特殊对话。我方的增益状态继承自前一场战斗，省去了重新施加的时间，我方HP一旦降到3000以下就要抢在BOSS行动前回复。特殊对话只能使用两次，BOSS又是个血牛，如果感觉耗不过，就费点时间去收集一下调合素材再来挑战，让琉克用增驱调合出"圣战之药"（材料为两个"力量之记忆"）或"四重奏99"（素材为两个"赌徒之魂"，可在欧米茄遗迹对独眼怪使用行贿获得）。

布拉斯卡之究极召唤结束后要打优娜当前队伍中的召唤兽，能力值完全一样，不过我方时常保持着复生状态，即使被打死也不会GAME OVER，可以把两边的石头破坏掉，然后专注进攻即可。

战斗胜利后进入与耶朋·咒的最终战。耶朋·咒受到我方任何攻击均会发动超疗伤回复，玩家可以先给BOSS上一个魔法反射的白魔法反射，封住超疗伤的回复效果，注意回复HP就能较为轻松地获胜了。另外还有一种隐藏打法，就是这货作为最终BOSS居然能被僵尸化，利用僵尸攻击或僵尸攻击改的武器将他打成僵尸状态，然后用白魔法大复活／复活或道具凤凰尾巴能直接秒杀，委实有点高开低走。战斗之后就可以欣赏结局了。

CHECK



▲正常主线流程中无法获得阿尔贝德语辞典第26卷，需要在欧米茄遗迹的中上部找到（四个特殊宝箱的左上方）。

研究篇

七曜武器及其迷你游戏详述

传说中上古的英雄们最趁手的7把武器，游戏中分别对应队伍中的7名角色。七曜武器的最显著特征就是附带“突破损伤界限”这一被动技能，在拥有该技能前，无论角色的物理攻击和魔力有多高，单次攻击最多只能打出9999的伤害值，而界限突破后则最多可打出99999伤害，对于挑战动辄百万乃至千万血量的隐藏BOSS来说，突破损伤界限是必不可少的。除了突破损伤界限外，七曜武器还会附带增驱槽倍速积攒、AP2倍、MP1等实用技能。七曜武器的另一个隐藏特性就是能无视敌方怪物的防御力，因此就结论而言，它们就是本作的最强武器了。无论是挑战隐藏BOSS还是收集相关奖杯，都应该尽量收集它们。在获得七曜武器前，玩家首先需要知晓以下基本认识：

1. 七曜武器均可强化两次，强化到最高级前的七曜武器性能非常低。

2. 获得七曜武器前需先开放圣地，以获得七曜之镜。仅仅拥有七曜武器初级形态、七曜印和七曜圣印依然无法直接强化，需要将它们携带到七曜圣地。七曜圣地需通过固定流程方可开启。

3. 每件七曜武器均通过特定手段获得，第一次强化要消耗各武器对应的七曜印，第二次强化需要消耗对应的七曜圣印。印在流程中各地的宝箱里获得，圣印则需要完成各自的迷你游戏。

4. 圣印的迷你游戏平均难度不低，请做好充分准备。

好了，有了以上知识，就让我们来收集七曜武器吧。

圣地开放

首先在安宁平原乘坐陆行鸟，从南部右侧进入瑞米恩寺院。调查寺院左侧深处落在地面上的水晶，可进行初次的陆行鸟赛跑，只要战胜对方便可获得“暗淡镜”。接着前往马卡拉尼亚之森·南部，与地图上的母子对话；再向右经过1张地图后向上走到马卡拉尼亚之森·野营地，与孩子的父亲对话；返回马卡拉尼亚之森·南部，与父母中的任意一个对话两次；向西走上幻光通道，在岔路口与孩子对话，获得七曜镜。在完成以上流程之前，会有女性NPC挡路，而任务完成以后每获得一把七曜武器及其印与圣印，都需要拜访此处的圣地，调查这里的球体就能升级七曜武器，将其强化。

CHECK POINT1 大幅变化的伤害量

装备七曜武器对敌人使用“战斗”或“技巧”系的技能时，可无视敌方防御力（即视其物理攻击为0）造成伤害。此外，角色当前的HP和MP同样对伤害产生影响。在使用七曜武器攻击时，请密切关注角色的HP和MP。

伤害值与角色HP成正比的七曜武器有最终究极武器（提达）、世界冠军（瓦卡）、圣枪（基马利）、神之手（琉克），HP剩余比例越大，伤害越高。HP为1时的攻击力比满HP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色MP成正比的七曜武器有超脱涅槃（优娜）、洋葱骑士（露露），MP剩余比例越大，伤害越高。MP为1时的攻击力比满MP时的攻击力降低大约9%。

伤害值与角色HP成反比的七曜武器只有正宗（奥隆），HP越低，攻击力越高，HP为1时的攻击力大约是满HP时的2倍有余。但需要特别注意的是，当奥隆满HP时，伤害值只有其他HP正比武器的1/2。

CHECK POINT2 七曜武器对召唤兽的影响

8组召唤兽中的巴哈姆特、灵魂和梅格斯三姐妹均自带突破损伤界限，而其他5组召唤兽则在获得相应的七曜武器并强化到第二阶段以上后也获得突破损伤界限。对应关系如下：

瓦尔法雷	超脱涅槃（优娜）
伊弗利特	世界冠军（瓦卡）
伊克西翁	圣枪（基马利）
湿婆	洋葱骑士（露露）
保镖	正宗（奥隆）

七曜武器 最终究极武器

对应角色：提达

最终究极武器强化到最高阶段后附带“闪避反击”和“魔法反击”，有着不错的防御能力，在应对特定BOSS（如神龙）时也有不错的效果。获得方法是与安宁平原南部的陆行鸟训练师对话，通过最后的“努力得分陆行鸟”，之后前往安宁平原西北部最上方的一条小路。如果通过训练后没有立即前往而离开了平原，那么小路又会被男子堵住，这时需要玩家再任意完成一项陆行鸟训练，他就会让开了。

日轮之印

在耶朋巨蛋·魔天打倒优娜蕾丝卡后，从左侧或内侧的楼梯离开当前地图再返回，就能从宝箱里获得了。如果没有当场取得而走出了耶朋巨蛋，那么再次返回时会遭遇强敌暗黑巴哈姆特，没有七曜武器几乎无法战胜，切记。

日轮之圣印

要求玩家以0：0：0的成绩完成安宁平原陆行鸟训练中的“努力得分陆行鸟”。相当变态的一个小游戏，PS2日版的无敌BUG被修复后只能凭借技术、毅力和运气过了。0：0：0是玩家跑到终点以后的结算后时间，在赛跑过程中每吃到一个气球，结算时间可减去3秒；而每撞到一只海鸥，不仅会当场耽误1.5秒的时间，最终结算时间还会强制加上3秒。这个游戏最麻烦的是陆行鸟的行进路线并非随心所欲，而是会不受控制地乱偏，玩家需要不断地左右左右地调整方向，以维持陆行鸟相对直线的前进方向。在没有被海鸥击中的情况下，吃到13个气球基本可完成。受到一次撞击也没关系，只要吃到14个气球依然有机会达成。而被海鸥撞击两次以上，基本上就可以放弃了。



七曜武器 超脱涅槃

对应角色：优娜

先捕捉安宁平原所有种类的怪物，这样在平原右侧的怪物训练所前就会出现一个宝箱，这时玩家需要持有七曜之镜（在开放七曜圣地的过程中可获得，详细参照前文），就能打开该宝箱了。

月轮之印

比塞德村岸边的东侧，有一个被悬崖三面环绕的浅滩，从那里的宝箱中获得。

月轮之圣印

在瑞米恩寺院中战胜所有的召唤兽，最后选择异界引渡。达成该事件的障碍是必须先让优娜收得所有召唤兽。灵魂、巴哈姆特和梅格斯三姐妹这三只召唤兽必须通过特定流程方可收得，在系统部分有详细叙述。

七曜武器 世界冠军

对应角色：瓦卡

在水斗球比赛中满足特定条件后，与港都路加·咖啡店的店员对话即可获得，该条件为“在水斗球的联盟赛或锦标赛中获得前三名”，或者“在联盟赛、锦标赛、表演赛三个模式下合计胜利100场以上”，满足其中任一即可。该武器配合瓦卡的最强增驱能迅速击杀绝大多数隐藏BOSS，让瓦卡一跃成为队伍中的主攻手。

水星之印

能够前往密亨街道后，返回路加竞技场野牛队准备室（即主角队的比赛准备房间），调查内侧的柜子获得。

水星之圣印

作为水斗球游戏的奖品获得，在此之前必须先习得瓦卡的3项增驱：攻击转轴、状态转轴和野牛转轴。由于水斗球同样是非常重要的迷你游戏，这部分将在后文予以详细介绍。

七曜武器 洋葱骑士

对应角色：露露



获得飞空艇后前往隐藏区域巴吉·耶朋寺院（搜索坐标X=16，Y=57才会发现，下飞艇后从记录点向上直走会跳下水），首先要打倒海里的BOSS吉欧斯盖诺，然后潜入海底，在小地图偏左下7点钟方向的位置，按○键调查石堆暗处后视角会转换，位置有点隐蔽，耐心点找。

火星之印

在瓜德萨拉姆，从希摩尔的府邸出来后能够前往落雷平原时，返回瓜德萨拉姆的异界，会出现新的宝箱。

火星之圣印

在落雷平原上连续躲避200次雷击，中途不能读档和过图，否则次数会重新累计。这是一个考验反应和心理素质的游戏，落雷平原上各个位置的落雷频率均不相同，玩家首先需要寻找一个适合自己节奏，且落雷有一定规律的地点。

推荐的地点是落雷平原·北部接近出口右侧避雷针的大坑洞的位置，首先进入洞穴避雷，然后出来，准备再进去的时候会落雷，重复20分钟左右就能完成。而对自己的反射神经比较有自信的玩家，则可以选择南部最下方一根避雷针的陨坑，这里会以3秒的高频率落雷，15分钟内也可以完成。

七曜武器 圣枪



对应角色：基马利

前往落雷平原寻找仙人掌石碑，南部有2个，北部有6个，在石碑发光时靠近按□键，就可以解放该石碑中封印的仙人掌。解放3个以后，前往落雷平原·南部，沿着右侧墙壁走，在中下方倾斜的避雷塔前按□键，再调查面前出现的宝箱即可获得。

木星之印

嘎嘎札特山·隘口的左侧柱子之间，比较隐蔽，好好找一下。



木星之圣印

获得飞空艇后，在马卡拉尼亚之森挑战抓蝴蝶游戏，完成上级两张地图的挑战后获得。

抓蝴蝶游戏在马卡拉尼亚之森·中央和马卡拉尼亚之森·北部这两个地图上进行，玩家要在限定时间内抓到地图中的7只蓝色蝴蝶，在挑战中途不会踩雷遇敌，但碰到红色蝴蝶会扣减1秒时间，且强行进入战斗。打开菜单画面时，时间不会扣减，时间到0时若挑战失败，则强行被送回起点。成功后切换一次地图可再度挑战，不过奖励道具只能获得一次。

挑战分为初级、中级和上级3个难度，难度越高，限制时间越短，红蝴蝶数量也越多。为方便说明，接下来以地图来表示红蓝两种蝴蝶的位置及其要点。

初级

中央路线



■该蓝色蝴蝶出现在画面的前端，注意不要看漏。

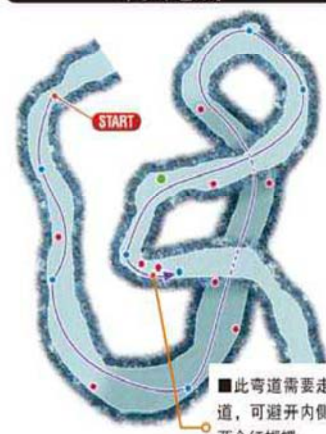
北部路线



■触碰到这个最后的蓝色蝴蝶后要立刻停住脚步，再往前走会因为切换地图导致宝箱消失。

中级

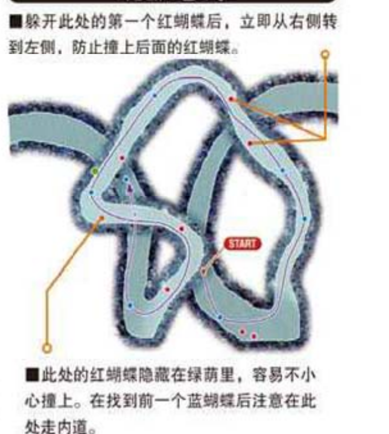
中央路线



■此弯道需要走外道，可避开内侧的两个红蝴蝶。

北部路线

■躲开此处的第一个红蝴蝶后，立即从右侧转到左侧，防止撞上后面的红蝴蝶。



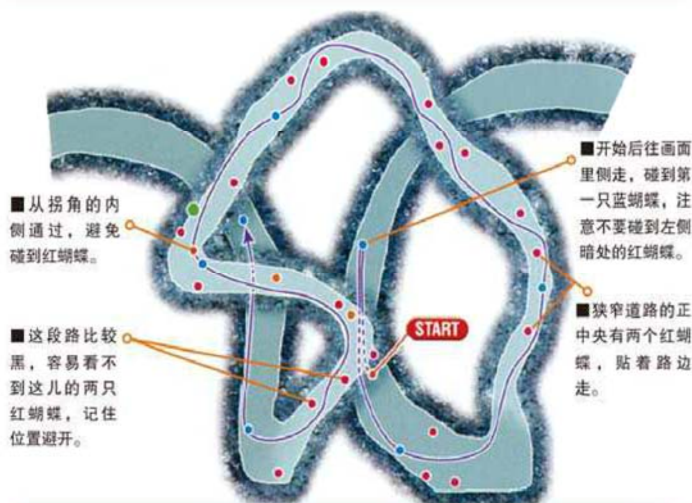
■此处的红蝴蝶隐藏在绿荫里，容易不小心撞上。在找到前一个蓝蝴蝶后注意在此处走内道。

上级

中央路线



北部路线



七曜武器 正宗

对应角色：奥隆

正宗是七曜武器中惟一一把使用者的HP越低，攻击威力越高的，强化到第三阶段后还具备其他七曜没有的先攻，确保战斗中的先手压制。初始形态的获得方法为：先在安宁平原・谷底捡到"陈旧的剑"，然后坐飞空艇到乔瑟街道，从左边进入蘑菇岩街道，走到地面有印记的地方升上去，调查这里的密亨雕像。然后附近的墙壁上出现印记，调查该印记并使用七曜之镜，可获得正宗。



土星之印

密亨街道・旧道南部的最南端宝箱中，注意是旧道，乘坐陆行鸟去会较为快捷。

土星之圣印

怪物训练场中"地区称霸"和"种族称霸"的怪物合计出现10种以上时获得，玩家在捕获全怪物的过程中自然可以获得，怪物训练场的内容将在后文予以详述。

七曜武器 神之手

对应角色：琉克

获得飞空艇后在选择飞行目的地的菜单中输入密码"神之手"，可发现蘑菇岩・谷底，拥有七曜之镜后前往即可在宝箱里获得。强化到第三阶段后能拥有AP2倍和金钱2倍，虽然对战斗没有直接帮助，但用来赚取AP和金钱相当不错。

金星之印

在萨努比亚沙漠・西部，最西端的宝箱里，该沙坑里没有怪物。

金星之圣印



获得飞空艇后前往比卡涅岛沙漠挑战仙人掌故乡的支线任务，完成后，沙漠西部的沙尘暴会散去，从这里的宝箱中即可获得圣印。这个支线任务比较简单，因为即便失败也可以拿到圣印，完成方法如下：首先前往沙漠西部调查沙尘暴区域正下方的仙人掌石碑，然后依次找到9组仙人掌，与它们玩一二三木头人游戏，然后回去调查石碑。

玩家需要在限定时间内从背后接近它们，当它们回头看时不可移动，否则会判定为失败，失败3次后只能获得输家幻光球，而在3次内任意成功一回，则可获得以该仙人掌名字命名的幻光球。只要找到9组仙人掌并获得幻光球，无论获得的是哪种幻光球，最后都可以获得圣印。以下为9组仙人掌的出现位置，注意一定要按照顺序寻找：

1. 萨努比亚沙漠・绿洲的南端存档点。
2. 萨努比亚沙漠・东部的西北方宝箱附近。
3. 萨努比亚沙漠・西部，调查地图左侧的旅行公司看板。
4. 萨努比亚沙漠・中央右上角的遗迹附近。
5. 萨努比亚沙漠・东部，调查中央的记录点。
6. 萨努比亚沙漠・中央，左下方的宝箱。
7. 萨努比亚沙漠・西部，沙尘暴区域左边的沙坑里，需要先从当前地图离开一次，再返回沙坑即可发现。
8. 先到萨努比亚沙漠・绿洲的记录点找到它，然后返回飞空艇，在飞空艇的甲板上找到。
9. 萨努比亚沙漠・西部，将之前获得的幻光球嵌入石碑后自动出现。注意这个仙人掌的回头时机与画面上出现的警告提示不符，玩家要无视提示，只注意仙人掌的动作，才能获胜。当然如同前文所说，仅仅拿圣印的话一路失败过去更节省时间。就算全部成功，获得的道具也只不过是友好幻光球。

怪物训练场

进入安宁平原东端的小路，即可到达怪物训练场。向训练场的管理人购买特殊的捕获类武器（武器技能上都带有"捕获"字样），然后装备这些武器以普通攻击或物理技能击倒世界各地迷宫里的怪物，即可将其捕获。

要激活训练场，首先需要将安宁平原上的所有怪物均捕获10只，然后向管理人报告，之后就可以使用训练场的所有功能。每种怪物最多可捕获10只，部分机械类、岩石

类的怪物无法捕获。

在训练场支付一定数量的金钱，即可与怪物战斗，训练场的怪物战有如下特征：1. 我方全灭也不会 GAME OVER；2. 一场战斗中面对的敌人基本只有一个；3. 无法捕获。

随着捕获率的提升，训练场中的地区称霸、种族称霸和训练场原创 3 个选单里会出现新的原创强力 BOSS，打败这些 BOSS 可获得各种珍稀道具乃至高级装备。

地区称霸的原创 BOSS 随着玩家捕获某个地域的全部怪物而解禁，地域总共有 13 个。

种族称霸的原创 BOSS 需要玩家捕获某个种族的全部怪物而解禁，种族总共有 14 个，也有些怪物不隶属于任何种族。

训练场的原创 BOSS 需要满足特定条件后出现，条件共有 8 个，该栏下的敌人强度远超地区称霸和种族称霸。

准备工作

训练场原创中的怪物拥有仅次于八大暗黑召唤兽和审判者的实力，贸然前来挑战只会死得非常难看。怪物的 HP 都在几十万至几百万不等，攻击力超高，我方未曾突破 HP 界限的那可怜的 9999HP 是几乎会被一招秒的，而如果没有七曜武器，也基本无法以角色对 BOSS 造成显著伤害。要堂堂正正地跟怪物对决，需要做好以下准备。

角色

虽说每个角色走盘走远了都能变得超强，但推荐优先培养的依然是提达、优娜、瓦卡，拿到 3 人的七曜武器。提达和瓦卡的攻击力至少在 180 以上，优娜收得所有召唤兽。此外不培养琉克的 HP，将其增驱类型设定为修行，将其他人设置为愤怒，可用其来增加我方增驱槽，另外她的增驱“调合”也能对战斗产生重要帮助。

装备

装备方面，武器至少拥有突破损伤界限、三倍增驱或双倍增驱，魔法角色拥有消费 MP1；防具方面需要自动凤凰尾巴、自动急速、HP 突破界限（至少一人），防止队伍全灭。武器只需装备前文提到的七曜武器,基本一劳永逸。防具中的“HP 突破界限”比较麻烦，改造道具为“往未知之翼”，最简单的获得办法是在瑞米恩寺院的陆行鸟赛跑中取得 3 个箱子并获胜，可拿到最初的 30 个，为一名角色突破上限，但之后只能通过对怪物毛尔波尔（收得保镖的洞窟、安宁平原上均会出现）使用行贿指令赠送 540000 金钱才能获得 4 个，贵得离谱。这里建议玩家先只让一人突破上限（建议提达），之后去挑战训练场原创里的神龙可掉落“往未知之翼”；或者挑战训练场最强的至尊霸者，可直接掉落带有“HP 突破界限”技能的防具。

CHECK POINT 召唤兽攻略法

召唤兽保镖的斩魔刀拥有强制秒杀特性，只要玩家当初收服他时选择的是“为了打倒真正的强敌”，他在面对强敌时就有相当高的概率出斩魔刀。一般来说，给他 2 万块钱行动，就有接近 1/4 的概率会发动斩魔刀，而使用“大召唤”召唤出满增驱槽的保镖，则可以在此基础上将发动率提高 30%，几乎两次必出一次，因此除了水中战的神龙外，训练所的所有 BOSS 都是可以借助 S/L 打法用保镖秒杀，前提是玩家不嫌麻烦，另外还得做好应对神龙的准备。从长远角度考虑，还是不建议玩家使用这种投机取巧的打法，毕竟暗黑召唤兽中的暗黑保镖很难用斩魔刀混过去。

除了保镖，灵魂和梅格斯三姐妹也能在对付一些 BOSS 时发挥奇效。比如刷 HP 幻光球打铁金甲，用彻甲手榴弹配合灵魂的增驱就非常有效。梅格斯三姐妹则拥有相对出色的防御力，续航能力较强。以下列出一些重点 BOSS 的打法。

原创BOSS出现条件

地区称霸

怪物名称	出现条件
斯特拉安维斯	比塞德岛地区称霸
极恶毛尔波尔	基利卡岛地区称霸
门鬼	密亨街道地区称霸
夸尔雷基纳	蘑菇岩街道地区称霸
约尔姆加得	乔瑟街道地区称霸
仙人掌怪	落雷平原地区称霸
艾斯帕达	马卡拉尼亚地区称霸
深渊蠕虫	比卡涅岛地区称霸
奇美拉灵魂	安宁平原地区称霸
提灯怪王	谷底的洞窟地区称霸
卡托布雷帕斯	嘎嘎札特山地区称霸
阿巴顿	“辛”的体内地区称霸
沃邦	欧米茄遗迹地区称霸

种族称霸

怪物名称	出现条件
芬里尔	狼系怪物各捕获3只
嗜鸟龙	蜥蜴系怪物各捕获3只
翼龙	鸟系怪物各捕获4只
大黄蜂	羽虫系怪物各捕获4只
维达特	小鬼系怪物各捕获4只
独眼怪	眼球系怪物各捕获4只
巨型布丁	布丁系怪物各捕获3只
黑暗元素	元素系怪物各捕获3只
坦克特	甲壳系怪物各捕获3只
法夫纳	龙系怪物各捕获4只
眠蕈	蘑菇系怪物各捕获5只
炸弹王	炸弹系怪物各捕获5只
加葛诺特	有角系怪物各捕获5只
铁金甲	铁巨人系怪物各捕获10只

称霸需要捕获的怪物

种族地区表

	比塞德岛	基利卡岛	密亨街道	蘑菇岩街道	乔瑟街道	落雷平原	马卡拉尼亚	比卡涅岛	安宁平原	谷底的洞窟	嘎嘎札特山	辛的体内	欧米茄遗迹
狼系	野狗		密亨之牙		迦姆		雪狼	沙狼	斯库尔		邦达斯那奇		
蜥蜴系		恐爪龙	虹蜥	拉普图		梅留吉鲁				幽威			札拉斯
鸟系	康多兀				席姆路古			阿希奥内					
虫系		杀人蜂			咬人虫		瓦司普		奈比洛斯				
小鬼系				干阔婆		艾罗杰				小恶魔			
眼球系			漂浮魔眼			布耶尔	邪眼				恶精灵		浮游死神
布丁系	水布丁			雷布丁	雪布丁		冰布丁		火布丁		暗布丁		
元素系		黄元素	白元素	红元素		金元素	蓝元素			暗元素			黑元素
甲壳系			拉尔多		本耶普		姆鲁费休、魔夫特		休雷得				哈尔玛
龙系			蝠翼龙	拉马舒图		科萨力克		怒蛇		尼德霍格			
蘑菇系				方古昂古						刺针		毒花怪	
炸弹系			炸弹								手榴弹		普罗波罗斯
有角系			双角兽							人猪	格伦戴尔		
铁巨人系						铁巨人						恶狼铁兵（左、右）	
无种族		巴尔萨姆		迦楼罗	巴西利斯克	恶灵	休美路克	祖鸟	守护巨蛇	剑爪怪	古拉特	亡灵	幽魂
					食腐兽	仙人掌怪?	克西波斯	沙蠕虫	食人魔	鬼魂	阿修罗	恶魔石碑	梅切
							奇美拉	仙人掌怪	夸尔	提灯怪	曼陀罗花	大毛尔波尔	大夸尔
									奇美拉首脑		凶恶巨兽	巴路巴托斯	提灯怪大师
									毛尔波尔		斯普拉夏	坚钢玳瑁龟	伐楼纳
											阿克罗斯	凶恶巨兽之王	
											狂怒鱼龙		

训练场原创

怪物名称	出现条件
嗜地者	地区称霸达成2处
巨型幻光球	种族称霸达成2处
大劫	地区称霸达成6处
袭龙	种族称霸达成6处
涅斯拉库	地区称霸全部达成
最终究极破坏者	所有怪物捕获5只以上
神龙	斯普拉夏、阿克罗斯、狂怒鱼龙各捕获2只
至尊霸者	所有怪物捕获10只，并且打倒其他所有地区称霸、种族称霸和训练所的原创BOSS

重点BOSS攻略法

铁金甲

为了将幻光盘填满，这位会掉落HP幻光球的铁疙瘩仁兄想来是玩家面对次数最高的怪物了，说刷到吐也毫不为过。战斗前琉克增驱类型设置为修行，优娜设置为愤怒。铁金甲的麻烦之处在于坚硬的护甲会抵消我方相当一部分的攻击，而盔溃、全溃这两种破甲技的成功率只有5%。想要100%破甲只能借助彻甲手榴弹，琉克的增驱调合可以用任意两个红色的消费类幻光球调出，破甲后被敌方反击致死，这样琉克和优娜都能蓄满增驱槽，让优娜召唤出灵魂施放增驱，可一次打掉对方接近160万HP，再追加几次攻击即可获胜。

嗜地者

它的大招附带即死效果，其站立时对我方反击一次，队员如果没有“完全即死防御”便会被秒。其站立时，对它的累积伤害量超过10万就能将其放倒在地，倒地过程中可无视护甲打击，但依然会遭到魔法核爆的反击，没有突破HP界限的话同样会被秒。这里介绍一个无伤打倒它的办法。

首先将提达的攻击力提到200以上，武器为三段强化的七曜，增驱类型设定为“孤高”，让提达战斗前保持增驱满槽。战斗开始后让其他两名队员逃出战斗，提达使用增驱“冲刺＆突击”将BOSS放倒，在其倒地的过程中不要攻击，一直防御，积攒增驱槽的同时等BOSS站起来。BOSS站起后增驱可以满槽，再使用“冲刺＆突击”，如此反复即可。

神龙

这仗麻烦的地方在于优娜无法上场，因此召唤兽战术行不通。战斗前让提达装备七曜,防具必须有自动急速。战斗开始后让瓦卡和琉克逃离战斗，这样神龙就不会施放石化。提达的七曜具有反击特性，做好回复工作一直防御，用反击便可击倒BOSS。BOSS总HP为120万，计算到其低于40万时让提达用增驱“水斗球王牌”也可以秒杀。

至尊霸者

斩魔刀大法依旧实用，此处介绍的是非斩魔刀打法。

事前准备：血线32000以上，攻击力、物理防御、魔法防御都提升到满值的255，速度170以上，运气100以上。队伍中建议有琉克，她的调合能瞬间让一名队员原地信春哥（HP、MP全回复，并解除异常状态，包括无法战斗），并且给全体加上物防护、魔防壳、复生，是最好的团队辅助。防具方面最好有HP突破界限、缎带、自动急速、自动物防护，缎带的改造素材收集起来比较麻烦，不能为每个队员都配备一个也无法，但至少保持一人拥有。

战斗时的主要攻击方式是快速进击，增驱会遭到BOSS最终究极的反击，除了装备七曜的瓦卡使用攻击转轴外，其他队员建议将增驱槽省给琉克调合用。BOSS每隔9～10回合会使用“世界最后之日”，此招一出我方必定全灭，需要常时保持复生状态，或在9～10回合的周期时用召唤兽抵挡。这个BOSS的仁慈之处在于不会连续使用两次全灭式攻击，避免复活以后再度全灭。

回复方面，单体受到攻击可使用吸血吸HP，魔力255的情况下大约能回复26000。琉克的以下三种调合可以记一下：治疗剂＋治疗剂＝究极治疗剂（全员HP全回复）、回复之泉＋赌徒之魂＝卓越非凡G（全员附加物防护、魔防壳、急速、治疗、复生）、高级治疗剂＋清除幻光球＝最终万灵药（全员全状态回复，包括无法战斗）。

水斗球赛

水斗球是本作最重要的迷你游戏，耐玩程度高，而即使对球类游戏不感兴趣，为了瓦卡的几个实用增驱和七曜武器，也必须从这走一遭。尽管说得这么悲壮，这个迷你游戏其实是非常有趣并容易沉迷的，玩家首次体验它是在主线流程中港都路加的水斗球大会，但这只是固定的剧情战，待发展到密亨街道以后，就能从任一记录点的“水斗球竞技场”玩到该游戏。比赛为两个队对抗的形式，每队由一个守门员、两个后卫、一个中场、两个前锋共6人组成。比赛分为上下半场，各5分钟，在限定时间内进球多的一方获胜。



菜单解说

从记录点进入水斗球赛后，可看到游戏的基本菜单，从上到下依次为：

联盟赛：各大会均由6个队伍参加，每个队要跟其他5个队各进行2场比赛，共计10场。每场比赛胜利得3分，平局得1分，败北得0分。所有比赛结束时以各队总积分决定排位。

锦标赛：各大会均由6个队伍进行淘汰赛，分组完全随机。当下半场结束时双方进球数相同，会有5分钟加赛，加赛时先进球的一方立即获胜。若加赛完依旧进球数相同，则继续延长。锦标赛结束后，如果想开启下一场锦标赛，需要反复观看5次该水斗球菜单，否则无法进行下一次比赛。

表演赛：自由进行单场比赛，可以从5个竞争队伍中任意选择其一交战，球员无法获得经验值。

队伍资料：查看己方队员资料。

重置资料：重置水斗球游戏的所有资料。

CHECK POINT 关于资料重置

资料重置会让球员的数值回归起点，一般来说并没有什么好处，不过若发现对方队伍的等级远高于我方，建议还是重置一下，否则不仅难以获胜，更难从敌方习得特技。另外，瓦卡的增驱和水星之圣印都属于特殊奖品，赛前50%几率判定出现，如果判定失败没有出现，则可以用重置资料功能将其反复刷出来。这一类特殊奖品不会因为资料重置而消失。

赛前设定

在主菜单选择“联盟赛”、“锦标赛”或“表演赛”都可以开始比赛，进入赛前设定画面。设定的项目有我方各位置上的人选、队员装备技能和每个队员的盯人对象。

各位置人选：按照玩家的选择顺序，队员们会依次填上左前锋（前列左LF）、右前锋（前列右RF）、中场（中央MF）、左后卫（后列左LD）、右后卫（后列右RD）和守门员（KP）的位置。

技能装备：队员可装备特殊技能，发动必杀技式的球技。随着等级提升，一名队员最多可装备5个技能。

锁定盯人：为每个队员设置一个紧盯的对手，这样在比赛中选择“紧迫盯人”阵型，不仅能展开盯人战术，还可以从锁定的对象身上取得新技能。

球员与队伍成长

在每个半场结束后，各队员都会根据自己在比赛中的表现获得成长。进步的不只是我方，对手的球队也同样会成长。提升队伍实力的同时，玩家也可以更新队员的契约状况。球员在成长后各基础数值可得到提升，能装备更多技能。除了每名队员，我方队伍也有一个总的等级设定，每赢5场比赛可升一级。升级后能习得新的阵型，在招募球员时可进一步查看到球员数值、装备技能、关键技能和技能获得情况。

球员契约更新

每个球员在所属的队伍中都有效力期限，该期限以比赛场次来表示。若比赛结束时该期限变为0，则玩家必须选择继续与他签约或将其解雇。签约需要支付一定金钱，对于后期的玩家来说这点小钱应该不在话下。当然，对手的球队也会中止合约，要密切关注球员动向，及早将实力强劲的球员收入队中。

特殊奖品获得条件

参加联盟赛或锦标赛都能获得奖品，奖品包括瓦卡的特殊奖品（增驱和水星圣印）、消费/改造道具、球员的技能。玩家最为关心的一定是特殊奖品的获得，以下解释其获得方法。

特殊奖品名	要求夺冠的模式	获得条件
攻击转轴	锦标赛	无
状态转轴	联盟赛	已获得攻击转轴且进行250次战斗
野牛转轴	锦标赛	已获得状态转轴且进行450次战斗
水星之圣印	联盟赛	已获得野牛转轴

※注意，即便满足了特殊奖品的获得条件，出现率也只有50%，通过重置资料可刷新奖品种类。

移动

第一次游戏时，移动的操作方式默认为自动，当己方持球时可按△键调出变更移动模式的菜单，包括自动、手动A、手动B这3种。两种手动操作都可以让玩家自由操作持有角色，手动A的方向对应全体地图，按←即可向对方的球门移动；手动B则对应当前视角下各方向的操作，按↑向画面内侧移动，按↓则向画面外侧移动。

持球移动的角色遇到3种情况会造成移动的中断，分别是按△键、□键和遭遇对手。△键为调出移动模式变更菜单和阵型菜单，□键为调出角色的动作指令菜单，遭遇对手时则需要选择是否突破来维持移动。

动作指令

己方持球的球员在未与对方接触时，按□键可调出动作指令菜单，选择传球或射门。选手成长到一定程度时，也可以使用特定技能。



传球



将球传给我方其他球员，传球球员的PA值越高，球越容易突破对手的拦截，并能传给较远处的队友。传球过程中，PA值会逐渐减少，若球传到时PA值在1以上，则判定为成功；但如果PA值降到0，则传球失败。

射门

与传球类似，只不过随着球的飞行距离而减少的数值是SH，且射门时必定会受到对方守门员的干扰。射门有普通射门和技能射门两种，普通射门消耗的HP与球员的SH值相等，而技能射门消耗的HP则根据技能的种类而发生变化。球员的HP不足射门的消耗量时，通常射门的SH会减半，并且不能再使用技能射门。射出的球到达球门时，以当前剩余的SH减去守门员0.5～1.5倍（随机）的CA，最终得出的数值大于1，则判定射门成功。

遭遇

当球员与敌方接触，或用□键打开指令菜单时附近有敌人，都会进入遭遇状态。遭遇状态下，无论传球还是射门都会受到妨碍。球在飞行的过程中遭遇的敌方球员会伸手拦球，PA/SH值会减去对方0.5～1.5倍（随机）的BL值。敌人会有BL值分之一的几率会碰不到球，比如BL值为5的敌人，遭遇时就有1/5的概率碰不到球，此时不会对PA/SH值造成影响。一旦PA/SH值因为妨碍而降到0，那么球就会被敌方夺走。

遭遇发生后可选择强行突破，突破时需要承受住敌方的撞击。撞击的力度由对方球员的AT值决定，若我方球员的EN减去对方0.5～1.5倍的AT值后结果在1以上，就可以成功突破。在与多名敌方球员遭遇的情况下，可有选择性地突破，估算确保EN与AT的算式结果为1以上。

技能

技能是球员在比赛中能够使用的特殊技。技能消费的HP虽多，但也拥有强化球员状态乃至引发种种特殊效果的作用。技能从效果上分为射门系、传球系、接力射门系、撞击系、防御系和辅助系，其中辅助系以外的技能大多有普通、S和X三个等级，具体以字母标记在技能名的末尾，效果依次提升，比如“某技能X”就是“某技能S”的强化版本。每个球员无法使用所有技能，必须在赛前为他们装备。初始1级的球员没有技能格，待升到3级以上时拥有第一个技能格。随着球员等级越高，可装备的技能也越多，最多装备5个。

从发动方式上，技能又可以分为指令发动、概率发动和常时发动3种。指令发动需要按□调出动作指令菜单选择发动，每项指令都消耗固定HP。概率发动的技能只要装备在身上，且球员当前HP足够，就有一定机会自动发动。常时发动则是只要装备就可以持续整场比赛的完全被动技能。

技能的获得

获得方式主要有3种：1.在比赛中从敌方夺取；2.参加联盟赛或锦标赛，取得一定名次获得奖励；3.特定事件（杰克特射门）。其中第一种是最为普遍的获得方式。获得的技能并非全员共享，而是各球员分别计算。总共60种技能是没有任何一个人能全部获得的，其中提达能获得的技能最多，为59种。下面就来介绍一下如何从敌方夺取技能。

在赛前，玩家必须设定盯人目标，即锁定。锁定的对象必须有技能（技能名为浅蓝色），那么在比赛中紧迫盯人时，如果该敌人发动技能，画面上则出现Techcopy字样，接着按○键即可夺取该技能。夺取技能有成功率设定，当自己等级小于敌方，只有20%的成功率，等级相同为50%，等级大于敌方为100%。

获得关键技能以解禁技能封印

在给球员装备技能时，可看到技能选单下方有 3 个关键技能。球员每获得一个自己的关键技能，就能解禁技能封印，让球员的技能仓库里能容纳更多技能。以瓦卡为例，初期在获得关键技能前最多只能习得 15 个技能，但获得弱化射门、吸血冲撞、冲撞闪避这 3 个技能后，可获得的技能上限就增加到了 58 种。

异常状态

特定的技能具有诱发敌方异常状态的效果，分为中毒、催眠和弱化 3 种。任何一种异常状态都会随着时间的流逝而自动解除，但一旦在我方球员身上发生，造成的不利影响会非常明显。以下为 3 种异常状态的资料。

状态名	效果	解除方式	预防技能
中毒	HP变为绿色，在非持球状态下也不会回复HP，带球时的HP下降速度变化，无法使用某些技能	经过33秒	反制剧毒、反制剧毒X
催眠	当前睡着，无法行动，小地图上也不会显示其图标	经过53秒或被球撞到或任一方进球	反制催眠、反制催眠X
弱化	角色的BL、CA、EN、AT、PA、SH的其中一项数值减半	经过33秒	反制弱化、反制弱化X

球员的招募

前往各地可与球员签订契约，让他为我们效力。招募前要先支付会费，会费与效力的比赛场次呈正比。契约指定的场次结束后，需要选择是否与之续约。除了在野的自由球员外，其他队的球员也是可以招募的，不过要等其契约场次结束且未续约。以下就推荐各位置上的一些球员。

左右前锋	
提达	主角
达特	队伍自带
拉贝特	基利卡埠头
夏咪	路卡港联络桥
碧儿寮	比塞德村房屋内
利娜	马卡拉尼亚寺院
瓦加	飞空艇

左右后卫	
库儿康	基利卡埠头酒馆
悠姐	飞空艇通路船底
京	乔瑟寺院桥上
查力兹	路卡剧院外
奈妲	安宁平原中部存档点商人
梅普	基利卡寺院僧官室
洛普	密亨街道旅行公司

中场	
贝利克	飞空艇通路船底
老大哥	飞空艇
丝潘妲	安宁平原北部幸的裂痕剧情触发点
立	基利卡埠头
奈妲	安宁平原中部存档点商人
洛普	密亨街道旅行公司

守门员	
尼萨特	基利卡寺院大厅
鲁尼克	飞空艇通路船底
京	乔瑟寺院桥上
朱马尔	路卡中央广场
悠玛・瓜德	瓜德萨拉姆

幻光盘与角色养成

挑战强力 BOSS 免不了修改幻光盘，况且本作也有全角色幻光盘完美改造的奖杯。幻光盘一个麻烦的地方在于天生有许多空位，玩家需要将其他的能力幻光球填进去再发动，才能真正意义上完美。流程前让玩家选择的一般幻光盘有 775 个空格，进阶幻光盘只有 720 个空格，不管玩家选择哪一个，都不可能让角色的所有基本数值都达到满值，所以只能从实用角度上把必要的数值升满即可，因此最终结论是哪一个幻光盘都可以。

在怪物训练场解禁最终究极破坏者后，可用 1 万的单价购买清除幻光球，用来消除幻光盘上的幻光球。育成最强角色的基本方针即是用它来消除一些劣质数值幻光球，继而填上附加基本数值的幻光球。附加基本数值的幻光球在主线流程中可获得若干，但对于庞大的幻光盘来说是杯水车薪，想要系统地刷取，就得打倒怪物训练场的特定怪物。具体如下：

数值幻光球名	训练场中对应掉落的怪物
HP幻光球（HP+300）	铁金甲
攻击力幻光球（攻击力+4）	加葛诺特
物理防御幻光球（物理防御+4）	坦克特
MP幻光球（MP+40）	维达特
魔力幻光球（魔力+4）	巨型布丁
魔法防御幻光球（魔法防御+4）	独眼怪
敏捷幻光球（敏捷+4）	芬里尔
命中幻光球（命中+4）	大黄蜂
闪避幻光球（闪避+4）	翼龙
运气幻光球（运气+4）	巨型幻光球

以上怪物掉落的幻光球都是最好的，附加数值比幻光盘中既有的高。比如幻光盘中的 HP 只加 200，运气也只加 1，攻击力 +2、+3 参差不齐，我们需要将这些劣质幻光球消除掉，替换入上表中的。其中 HP 幻光球、攻击力幻光球、物理防御幻光球的发动需要消耗**力量幻光球**；魔力幻光球、魔法防御幻光球、MP 幻光球的发动需要消耗**魔法幻光球**；敏捷幻光球、命中幻光球、闪避幻光球的发动需要消耗**速度幻光球**。以上 3 种消耗类幻光球在普通的杂兵战中即可大量获得，比较特殊的是发动运气幻光球需要消耗的**幸运幻光球**只能通过打倒怪物训练场的嗜地者获得，是个不小的工程。

替换完所有幻光球需要刷取的数值幻光球如下所示：

数值项	目标	刷取个数	备注
HP	99999	333	HP数值越高越好，在战斗中使用"体力之秘药"可令最大HP翻倍
MP	999	25	后期的主要攻击手段快速进击需要消耗一定MP，除了优娜的七曜有"技能消耗MP=1"外，其他人还是需要的。但没必要为装备附加MP突破界限，因为还有其他更为宝贵的被动技能。
攻击力	255	63	攻击力加满后，即使是按HP比例决定威力的七曜武器，也可以在角色复活后的9999HP状态下通过会心一击打出99999的最高伤害。
物理防御	255	63	越高越好，必须满。
魔力	255	63	提升魔法威力，对部分只能使用最终究极攻击的怪物有较好的效果。魔力255下超疗伤的回复量约为13400，建议使用吸血。
魔法防御	255	63	越高越好，必须满。
敏捷	170	42	敏捷度到达170以上后，角色的基本待机时间就不会变化了，因此没必要提升到255。虽然提升到255后能对战斗初始的先制概率有所修正，但意义不大，170足矣。
运气	230	54	对抗至尊霸者有100运气，对抗审判者有110的运气，可保证攻击必中且必出会心。不过为7名角色收集运气幻光球相当耗时，不想耗时间的话也可以大幅削减运气幻光球的个数。
命中	5	0	实际上"运气"对命中率的影响反而比"命中"数值本身大，想靠刷暗黑保镖来收集缎带的玩家最好将运气提升到120以上。
闪避	5	0	闪避与运气的数值总和为闪避率，即如果玩家已经将运气培养到很高，不升闪避也没事，何况运气还影响命中。当然如果嫌麻烦，提升闪避比较省力。命中率最高的暗黑伊克西恩的普通攻击，如果运气+闪避的总和高于290则可以100%闪避。但是怪物训练场和暗黑召唤兽都有大量必中攻击，所以提升闪避率本身的意义并不大。

改造

通过消耗特定道具对武器和防具予以改造，可令装备获得实用的被动技能。

武器改造

最强武器为七曜，但魔法攻击必须"魔法增幅"，因此在魔法方面改造武器也可能超越七曜。考虑到效率性，不是对魔法特别有爱（比如你可以忍受最终究极冗长的咏唱时间）的话持七曜使用物理攻击即可。以下推荐一些实用的武器技能，尚未拿到七曜的玩家可参考改造。

突破损伤界限：这个不用说了，将角色的伤害提升整整一位数，但素材黑暗物质的收集难度也不低，基本上在可以收集黑暗物质时玩家已经拥有七曜了。怪物训练场的至尊霸者在打倒后会随机掉落附带该技能的 3 格或 4 格武器，对部分难度较高的七曜有怨念的话也可以尝试刷这家伙。改造素材为 60 个黑暗物质，令最终究极破坏者出现后可获得99个，怪物训练场的大 BOSS 有 1/8 几率掉落，暗黑召唤兽也有机会掉落，暗黑保镖由于可以反复刷取，是获得黑暗物质的主要途径。

三倍增驱：增驱槽积蓄速度变为 3 倍，对于提达、瓦卡这类

增驱超强的角色来说是必不可少的技能。此外，“三倍增驱 +AP3 倍 + 化增驱为 AP”的武器可让角色最快速地积攒 AP 走幻光盘。素材为 30 个胜利的方程式，全地区称霸后可获得 99 个，此外在比卡涅沙漠中遭遇沙蠕虫，行贿 90 万可获得 15 个。

贯通：无视敌方的坚硬效果，在攻击力 255、运气 255 的情况下对怪物训练场的敌人都能打出满值伤害。改造素材为 1 个 Lv2 关键幻光球，欧米茄遗迹中的护法战机等怪物都会掉落，不是稀缺资源。

先攻：最大的作用是对付毛尔波尔系的怪物，不然被附加了异常状态会憋屈而死。素材为 1 个返还幻光球，从训练所的奇美拉灵魂刷取。

魔法增幅：优娜和露露在中前期可以有的技能，后期数值上去以后全部刀砍斧剁，意义不大。素材为 30 个涡轮麻醉药，训练所奖励 60 个，在辛的体内对毒花怪使用行贿 148000 金钱可获得 30 个。

MP 消耗 1：长期练级时使用最终究极或白魔法可借助该技能延长续航。素材为 20 个三重星，训练所会奖励 60 个，瑞米恩寺院的陆行鸟比赛取得 5 个宝箱并获胜会奖励 60 个，其余的可以从训练所的约尔姆加得、神龙处偷取，或打倒训练所的卡托布雷帕斯也可获得。

防具改造

首先需要收集各角色的 4 空格防具，可以在马卡拉尼亚之森临近落雷平原的入口处购买，每个 10 万。最强防具至少需要 HP 突破界限、缎带和自动急速这 3 个万金油技能，第四个技能可以全员简单粗暴地设为自动凤凰尾巴，这样基本可以击倒所有难点敌人了。第四个技能的候选是自动治疗，在全员基本数值提升到高阶时几乎不会死亡，因此可以不考虑自动凤凰尾巴。

HP 突破界限：让角色的 HP 上限从 9999 变为 99999，训练所的怪物基本上攻击力都会过万，暗黑召唤兽尤甚，此技能必不可少。素材为 30 个往未知之翼，瑞米恩寺院的陆行鸟比赛取得 3 个宝箱并胜利可获得 30 个，之后对毛尔波尔使用行贿 54 万可获得 4 个，打倒训练场的神龙可获得两个。打倒至尊霸者可随机掉落附带此技能的 3 格或 4 格装备。

自动急速：角色常时附带急速的加速行动效果，避免死后被无限连击的死循环。素材为 80 个陆行鸟羽毛，训练场会奖励 99 个，此后可在欧米茄遗迹对梅切使用行贿 36 万可获得 60 个。

缎带：让角色几乎不受任何异常状态（注意是几乎，并非 100%），改造素材为 99 个黑暗物质，比突破损伤界限还鬼畜，收集方法可参见武器改造部分的突破损伤界限项。刷暗黑保镖会随机掉落缎带防具，不过概率同样低得发指，只有 1% 不到。

自动治疗：每轮到角色行动时可回复一定 HP，后期角色的速度高了以后，每轮到 BOSS 行动一次，角色就回复了超多 HP，基本省了吃药和白魔法。素材为 80 个回复之泉，打倒训练场的门鬼可获得。

暗黑召唤兽挑战

当剧情发展到马卡拉尼亚寺院，优娜一行被视为反叛者后，前往各地打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武具，有时甚至会出现 HP 界限突破 + 缎带的幻之防具。这些武具都是随机出现的，请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后，最强的 BOSS 审判者就会出现。只要用飞空艇开过去就能挑战了。



异端・瓦尔法雷

回到比塞德村就会在村口遇到它。它的普通攻击单体锁定 9999，必杀技全体锁定 9999，而且无须蓄满增驱槽即可使用。其增驱技伤害在 4 万以上（这一招要在基马利加入后回到比塞德村与道具店主谈话，然后与村中的狗交谈才能学到）。由于比塞德村中有奥隆的杰克特幻光球，因此一定要尽快将其打倒。如果优娜能力够强的话，光用召唤兽的增驱猛轰就可以胜出。

异端・伊弗利特

来到萨努比亚沙漠西部的尽头，与守在沙漠出口处的人对话，他会问你是否要回到琉克的故乡，选择“是”的话，就会遇到暗黑伊弗利特。暗黑伊弗利特受到攻击时必会反击，而且攻击力很高，非常厉害，如果没有死后重生的复生魔法或自动凤凰尾巴能力的话基本别想战胜。

异端・伊克西翁

与落雷平原北部的僧兵对话后就会碰到它。暗黑伊克西翁受到攻击时也会反击，不过如果闪避和运气够高的话能够躲开，这样就没什么难度了。最麻烦的还是它普通攻击中带有的异常状态效果，一定要小心。而且击倒它之后它还会重生一次，必须再次将其打倒。



异端・湿婆

回马卡拉尼亚寺院后就会碰到暗黑湿婆。HP 虽然很低，但比较厉害，特别是必杀技钻石星尘附有即死、狂战士、混乱等多种效果，在其增驱槽蓄满前要调出己方召唤兽来抵挡。

异端・保镖

来到失窃的祈祷者的洞窟的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的闪避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。增驱槽全满时必出斩魔刀，而且不能复生。幸好其魔防不高，用连续魔法 + 最终究极魔法在魔力 255 时一次可打掉十多万的 HP。不过他的攻击力很强，而狗还附带石化效果，一定要时刻保证大家都处于复生状态。而增驱槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打 5 次才算成功，中途如果 RESET 或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武具。

异端・巴哈姆特

回到原来和优娜蕾丝卡战斗的耶朋巨蛋・魔天就会碰到它。攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。它还会随机以必杀技反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次我方也必定会全灭。

异端・灵魂

来到嘎嘎札特山通过投球的试验后，它就会出现在嘎嘎札特山・山门。不但 HP 超高，运气也不低。必杀技带有即死等多种效果，另一招必杀技更是全体异常状态技，伤害力也在一万以上。其增驱技不但威力惊人，而且可以将 MP 打为 0，一定要用召唤兽来挡。

异端・梅格斯三姐妹

利用飞空艇移动到乔瑟街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达蘑菇岩街道，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击，如果被追上就会进入战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来增驱槽就是满的，增驱为全体必杀技，而且不能复生，如果没能将三姐妹甩开的话只能让优娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。中了螳螂的必杀技将不能复生，而瓢虫的必杀技会将MP打为0。



审判者

HP约1500万，本体只有一招，我方物防、魔防、运气255时被打中的话全体损失约20000点HP。左手会使用全体降速技广缓慢和全体异常状态技，而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达50万。而且双手可以无限再生。第二形态时会使用毁灭之光（单体HP兼MP攻击），更会使用究极技审判日，不但对我方全体的伤害锁定99999，而且攻击MP。

攻略它的话瓦卡和琉克必不可少，另一角色不限。首先除琉克外的两人各项能力一定要全满，HP至少要有3万，持七曜武器，防具上HP界限突破、自动急速、缎带、自动凤凰尾巴四项能力必不可少，增驱类型选择“愤怒”。琉克从初期开始就不要培养，HP最好就保持在初始值360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有自动急速这项能力就可以了，这样当琉克受到BOSS的任何攻击时其他两人都会蓄满增驱槽，然后让瓦卡用增驱就可以轻松干掉BOSS的双手。一般攻击还是以快速进击为主，回复全靠神速＋圣灵药。琉克除了调合外，BOSS第二形态时一定要用特技铁壁来吸引BOSS的火力，只要BOSS双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，一定要用召唤兽来挡。

奖杯攻略

奖杯总数	34	白金	1	金杯	5	银杯	8	铜杯	20

白金难度	8/10
白金所需时间	约130小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

与大多RPG只需堆砌时间就能白金稍有区别，本作的一些迷你游戏有一定的技术要求，比如以0：0：0的成绩跑陆行鸟，连续避雷200次等，需要勤加练习。本作不需要打二周目，各迷你游戏的奖杯也可以随时挑战，自由度相对较高。简单来说，就是主线通关、七曜武器全获得并部分强化到最高级（强化的圣印各对应一个迷你游戏）、打倒至尊霸者、打倒审判者、全角色幻光盘改满，其他再稍微修修补补就可以全奖杯了。两个大BOSS至尊霸者和审判者分别是原日版和国际版的最强敌人，前者要求怪物训练场称霸，后者要求打倒全部暗黑召唤兽。后者难度远大于前者，特别是暗黑召唤兽后面几只的运气极高，如果想节省时间推荐使用斩魔刀大法。注意训练场的神龙是水下战，无法用召唤兽，而暗黑保镖需要连战，中途不可存档，全靠斩魔刀的成功率并不高。

完结
白金

取得条件： 获得其他所有奖杯。

异国的语言
铜杯

取得条件： 找到一本“阿尔贝德语辞典”

奖杯说明： 任意一本即可，位置可参照流程攻略。

团队合作
铜杯

取得条件： 在水斗球比赛中获胜

奖杯说明： 流程中的那场比赛也算。

正确的事
铜杯

取得条件： 通过比塞德的试炼回廊。

奖杯说明： 主线流程中自然获得。

取物的才能
铜杯

取得条件： 用琉克成功偷取200次。

奖杯说明： “盗取”或“掳获”指令都可以。

齐聚一堂
铜杯

取得条件： 凑齐所有队伍成员

奖杯说明： 琉克加入时解锁，主线流程中自然取得。

深深的爱
铜杯

取得条件： 观看水中约会事件。

奖杯说明： 主线流程中自然取得。

引以为傲
铜杯

取得条件： 在水斗球锦标赛中获得优胜。

奖杯说明： 主线中在路加的比赛中获胜无法取得该奖杯，一定要从记录点参加水斗球大赛。

攻击手
铜杯

取得条件： 提达学会“杰克特射门”。

奖杯说明： 在渡轮威诺号上成功挑战“杰克特射门”。如果第一次没能成功，在召唤兽伊克西翁入手后可再次挑战。

陆行鸟执照
铜杯

取得条件： 安宁平原的陆行鸟训练项目全部合格。

奖杯说明： 从安宁平原的南部出口出去一次再进来，可看到陆行鸟训练师，与之对话并成功完成四项训练。

与过去诀别
铜杯

取得条件： 打倒优娜蕾丝卡。

奖杯说明： 主线流程中自然获得。

憎恨依归之处
铜杯

取得条件： 打倒希摩尔最终变异体。

奖杯说明： 主线流程中自然获得。

避雷针是什么？
铜杯

取得条件： 在雷平原上连续避雷200次并获得避雷成功后的奖励。

奖杯说明： 重点是找到落雷频率相对规律的地点。需要注意避雷中途不可存档，另外也不建议打开菜单暂停，因为打开菜单的时候虽然不会落雷，但落雷的时间计算依然是进行着的，很可能刚关闭菜单就被雷劈中。

泣血者
铜杯

取得条件： 获得召唤兽“灵魂”。

奖杯说明： 需要获得各寺院试炼之间的所有隐藏宝箱，然后到巴吉・耶朋寺院解禁。玩家在第一次到达各寺院时就务必拿到隐藏宝箱，否则之后会有暗黑召唤兽看守，等玩家练到能打倒暗黑召唤兽时，灵魂都已经用处不大了。

花钱解决
铜杯

取得条件： 获得召唤兽“保镖”。

奖杯说明： 保镖加入本身不难，考虑到后期的斩魔刀杀敌法，在令其加入时要选择“为了打倒真正的强敌”。



三角攻击!



铜杯

取得条件： 获得召唤兽梅格斯三姐妹。

奖杯说明： 前提是需要让灵魂和保镖加入。拿到所有寺院中的隐藏宝箱，就能在巴吉・耶朋寺院获得灵魂。而保镖则是在安宁平原的谷底中的洞穴内，跟保镖战斗后花钱解决。之后要完成安宁平原东的怪兽训练所中的任务“嘎嘎札特山的怪物收集”，得到“花苞之冠”。然后在安宁平原乘陆行鸟往最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛到达“瑞米恩寺院”，在寺院内打败巴哈姆特得到“花之冠”。拿到其他所有召唤兽后打开寺院最里面的门，获得三姐妹。



VIP鉴赏者



铜杯

取得条件： 购入路加剧院的所有幻光球。

奖杯说明： 购买所有音乐和影像幻光球需要42万6000金钱，建议在购买时先存个档再买。注意音乐类的幻光球需要分两批购买，第一批购买之后才会出现第二批。如果手头不宽裕，购买完了等跳奖杯了就读档，可省下这笔钱。



陆行鸟骑士



铜杯

取得条件： 在努力得分陆行鸟中以0：0：0的时间获胜。

奖杯说明： 比较麻烦的一个奖杯，陆行鸟不太听话，需要随时用方向键←和→来调整方向。虽然斜方向也可以操作，但推荐还是仅用←、→两键较为安定。不被海鸥撞到并吃到13个气球，或者被撞到1次吃14或15个气球基本都能达到目的。还有一点就是不要被领先的对手搞得焦躁，安心躲避海鸥、吃气球才是真正要做的事情。



威力强击



铜杯

取得条件： 一次攻击打出9999伤害。

奖杯说明： 用幻光盘提升角色的攻击力，到一定程度以后在战斗中自然获得。



私相授受



铜杯

取得条件： 对敌方用贿赂指令时使用10万以上。



来自过去的信使



铜杯

取得条件： 观看所有杰克特的幻光球。

奖杯说明： 10个水晶分别在如下位置：1.马卡拉尼亚之森的幻光球之泉；2.比塞德村内右上方的室外；3.渡轮利奇号的操舵室；4.路加竞技场的地下楼层A；5.密亨街道的旧道南部；6.蘑菇岩街道的断崖边；7.幻光河・南岸乘坐动物的等候场景中；8.落雷平原・南部；9.马卡拉尼亚之森・南部；10.嘎嘎札特山的登山道上。



百万强击



银杯

取得条件： 一次攻击打出99999伤害。

奖杯说明： 想用角色打出该伤害值必须拥有“突破损伤界限”的武器，而最快的办法是让召唤兽巴哈姆特对较弱的敌人使用增驱。



陆行鸟大师



银杯

取得条件： 在瑞米恩寺院的陆行鸟赛跑中拿到5个宝箱并获胜。

奖杯说明： 中途碰到柱子也不影响获得。不过碰到柱子的话最终奖品会变差。



幻光球大师



银杯

取得条件： 填满幻光盘并让一名角色全部发动。



水斗球大师



银杯

取得条件： 能够使用所有种类的转盘转轴。（获得瓦卡的所有增驱）

奖杯说明： 最快流程如下：

1.先参加锦标赛拿到冠军，获得攻击转轴。

2.利用重置资料反复刷，直到联盟赛奖品出现状态转轴为止。

3.参加联盟赛并拿到冠军，得到状态转轴。

4.反复出入水斗球菜单，直到锦标赛的奖品变为野牛转轴。

5.参加锦标赛并获得冠军即可获得奖杯。

按照以上流程，拿到该奖杯只需打15场左右的比赛。不过要注意在重置资料后，玩家招募的球员会全部回到原先的地方，得重新招募才会归队，从效率角度来说，只需招募飞空艇上的瓦卡和老大哥作为前锋和中场，再去路加的中央广场招募朱马尔（左边凳子上的NPC）当守门员即可，非常节约时间。



好学不倦



银杯

取得条件： 让基马利学会所有青魔法。

奖杯说明： 除了阳光和臭气之外的所有青魔法都可以在主线嘎嘎札特山上打兽族两兄弟时获得，而阳光可以从欧米茄遗迹的欧米茄武器、训练场的至尊霸者处习得。臭气可以从欧米茄遗迹的大毛尔波尔处习得。



召唤大师



银杯

取得条件： 获得所有召唤兽。

奖杯说明： 召唤兽一共8只，前5只为流程中固定获得，另外三只分别是灵魂、保镖、梅格斯三姐妹，获得这3只召唤兽对应的铜杯后，就能拿到该银杯。



武器大师



银杯

取得条件： 获得所有七曜武器。

奖杯说明： 只需初级形态即可。





语言大师



金杯

取得条件： 找到所有阿尔贝德语辞典，合计26本。

奖杯说明： 除了第26卷以外都可以在主线流程中获得，具体位置可参考我们制作的主线流程攻略。其中第26卷需要在遗迹的中上部，即四个特殊宝箱的左上方找到。而第19～22卷错过了之后只能通过读取其他已拿到这几卷的存档来合成获得。



完美幻光球大师



金杯

取得条件： 完成所有角色的幻光盘。（填满幻光盘并让所有角色全部发动）

奖杯说明： 全员的幻光盘均改满就可以获得这两个奖杯，需要去训练所刷各种数值幻光球填补幻光盘上的空位，填满所有空位并全角色发动后才能成功获得，工程量不小。玩家至少要留一个大师幻光球，方便查看某个角色还有哪些幻光球没有发动。不过并没有简便地查看幻光盘上空位的方法，只能小心地一个格子一个格子地填入幻光球了。至于AP的赚取，可以配合武器改造获得的“AP3倍”、“化增驱为AP”被动技能，去打怪物训练场的仙人掌。将全员的增驱类型设为愤怒，挨仙人掌的打即可迅速获得AP，一战下来赚个50点AP不成问题。



忍耐



金杯

取得条件： 打倒审判者。

奖杯说明： 打倒八个暗黑召唤兽以后上飞空艇与琉克的哥哥对话，可出现“审判者”的选项。最快拿奖杯的办法为斩魔刀。



霸中之霸



金杯

取得条件： 打倒至尊霸者。

奖杯说明： 所有普通怪物各捕获10只以上，且打倒怪物训练场的所有原创怪物后出现。最快方法依然是斩魔刀。



永远的安宁节



金杯

取得条件： 打倒耶朋・咒。

奖杯说明： 打倒主线流程中的最终BOSS即可获得。



旅程的发端



银杯

取得条件： 观看影像“永远的安宁节”。

奖杯说明： 在主菜单先不要进本篇游戏，选择“永远的安宁节”看完影像即可，只需十来分钟的时间。

FINAL FANTASY X-2
HD Remaster

有着大量迷你游戏的《X-2》相比本传而言较为休闲，奖杯的门槛设置也比较低。流程方面自由度较高，纯通关也非常快，不过绝大多数玩家在达成剧情100%时都花了二周目，本篇攻略中的流程部分将给出一周目达成100%且触发男女主角重逢结局，即使是玩过PS2版原作的玩家也可以重新挑战一下。

最终幻想X-2 高清重制版	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY X-2 HD Remaster		繁体中文版
2014年2月27日	本地1人	298港币
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

系统详解

基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆	移动/选择
○	对话/决定
×	攀爬、跳跃/取消
□	特殊对话（对应公司宣传、找新娘、秘密情报等任务）
△	菜单
L1	战斗中进行换装
R1	战斗中进行特殊换装
START	暂停，部分剧情或对话可暂停后按□键跳过，按△键可选择返回本篇游戏的主菜单界面
L1+L1+R1+R2+START	软复位，返回游戏主菜单界面

※游戏中不少地方都需要按住×键才能进行攀爬和跳跃的动作，由此到达一些原本去不了的地方获得宝物，建议在探险时按住×键不放。

界面解说

选项	说明
道具	查看/使用道具
白魔法	使用白魔法
装备	查看/使用装备，包括效果配置盘、变装幻光球和饰品
效果配置盘	查看/配置效果配置盘
技能	查看/选择要培养的技能
饰品	查看并整理饰品
变装幻光球	查看变装幻光球
生物	培养怪物、更换装备或遗忘技能
战斗成员	更换战斗成员
设定	游戏设定

任务

游戏以完成任务的形式来推进剧情。游戏中共有5个章节，只要完成了主线任务就能顺利进入下一章节，不过想完整体验游戏的内容，就必须完成数量众多的分支任务，这不但涉及到剧情完成度，更可以拿到不少稀有的效果配置盘和饰品，这是攻克强大隐藏BOSS们的前提条件。一个地点是否有任务可以在选择地点时看到，某些章节里部分地点拥有不止一个任务，随着选择任务的不同，到达该地点的位置也会有所区别。

故事完成度

随着游戏的不断深入，故事完成度就会逐渐补完，不过只是草草通关会错过很多细节剧情，因此故事完成度这一指标也象征着玩家对游戏的体验程度。本作有多周目的设定，故事完成度会随多周目继承，因此玩家可以在二周目或三周目完成某些任务时选择不一样的选项，说不定就会接触到新的东西。游戏的最高完成度是超过100%的，不过只要达到100%剧情完成度就能获得应有的奖励。

换装系统

玩家可以在战斗中随时换装，每一件服装都代表了一个职业，通过不同职业的配合，能在瞬息万变的战场上占据主动，力克强敌。

效果配置盘

玩家将用于换装的幻光球放置在效果配置盘里，然后选择装备效果配置盘并选择职业，之后便能在效果配置盘里自由更换其他职业了。需要注意的是，战斗时只能更换效果配置盘上临近的职业，两个职业隔得太远就必须进行多次换装，因此在效果配置盘上配置晶球时一定要把常用的几个职业放置在较近的距离。每个效果配置盘除了晶球格数和配置不同外，所拥有的能力也有着很大区别，效果配置盘拥有装备能力和换装能力，只要装备了该效果配置盘就能马上获得其装备能力，而换装能力则需要在战斗中进行换装，穿过特定效果的图标后才会拥有，战斗结束后自动消失。部分效果配置盘拥有多个换装能力，在一场战斗中穿过多个图标可能拥有复合能力。



普通换装

随着流程的推进，玩家可获得各种各样的变装幻光球，将其配置在效果配置盘上就能在战斗中选择对应的职业来作战。本作中的普通变装幻光球共有 16 个，也就是说游戏提供了 16 种职业供玩家选择。每种职业不论从外观上看还是自身的能力都有着非常明显的区别，不同的职业组合可以玩出各种战术，具体方法就要玩家自己到游戏里去发掘了。

特殊换装

游戏中，三位女主角分别拥有一个特殊换装，大家可以把它理解为前作中的召唤兽，只要在战斗中换过效果配置盘里的所有职业，然后按 R1 键就能选择特殊换装了。成功换装后，三人退场。特殊换装备击破后，退场三人重新返回。特殊职业的能力普遍较强，甚至拥有多倍 HP 以及能力上限突破等强悍技能，不过只有换成特殊职业进行战斗才能习得该职业的技能，对于需要多次换装后才能选择的特殊职业来说，培养起来比较费时，建议等多周目并拿到了提升 AP 获得量的饰品后再来考虑。



全换装晶球获得方法

职业名	获得方法
枪手	初期拥有
魔枪士	完成幻光河Story Lv.1的护卫输送车或Story Lv.2的卖票任务
道具射手	完成安宁平原开启陆行鸟牧场的任务
战士	初期拥有
武士	Story Lv.3，基利卡寺院・试练室的地上
黑暗骑士	Story Lv.2的任务“贝薇尔突入大作战！”中获得，详情见流程攻略
狂战士	完成Story Lv.3马卡拉尼亚之森的保护旅行公司安全的任务
歌姬	初期拥有
黑魔道师	完成第一个任务后获得
白魔道师	完成Story Lv.1比塞德岛寻找瓦卡的任务
盗贼	初期拥有
训练师	Story Lv.3嘎嘎札特山阻止隆索族出战的任务开始时与基马利对话（前两章和族人对话并保持较高的好感度）
赌徒	Story Lv.3路加的硬币游戏大赛夺冠
玩偶士	Story Lv.5全地点Episode Complete或在怪物斗技场取得青年同盟武斗会的优胜
庆典士	刚上飞空艇时和老大哥对话或在怪物斗技场取得大型杯的优胜
超能力者	在怪物斗技场取得标准杯的优胜
百花之后（特殊换装）	Story Lv.2乔瑟寺院主线任务中获得
马奇那装甲（特殊换装）	Story Lv.2比卡涅砂漠主线任务中获得
斩骑王（特殊换装）	Story Lv.1在马卡拉尼亚之森遇到卓梅尔触发剧情后再与其对话3次

技能

每个职业都拥有丰富的技能，这其中包括自动产生效果的被动技能和需要自己使用的主动技能。不过大部分技能一开始并不能用，玩家需要通过战斗累积 AP 点数，达到技能要求的上限时该技能变为“MASTER”字样，之后才能正式开启此技能。在战斗中，使用技能类指令以及打倒敌人都能获得 AP 点数，战前进入“技能”选项后选择对应职业便可看到该职业所有技能的习得情况，选择对应的技能按下○键便可指定培养该技能。

灵魂增驱

本作中，每种怪物对玩家都有仇恨值这一设定，同种怪物累积杀到一定数量后，该种族的怪物就会出现灵魂增驱状态，此后在战斗中碰到该种族的任意怪物时，它们都会进入灵魂增驱状态，该状态下的怪物实力更强，可偷取的物品也会发生变化。只要见过灵魂增驱的怪物后，该状态的怪物就会被记录到怪物百科里，收集完所有的灵魂增驱怪物可获得效果配置盘“天地的破坏者”。由于只要见到过就能完成收集，因此可以在见到灵魂增驱的怪物后选择逃跑，为了提高收集效率，可以先把所有种族的怪都打得出现灵魂增驱状态后，去圣贝薇尔庙百层迷宫，这里能遇到游戏中出现的绝大多数怪物，怪物百科可在飞空艇上和辛拉对话进行查看。



战斗系统

本作采用了系列传统的 ATB 作为战斗系统，敌人会随着时间的流逝做出各种动作，即使轮到玩家行动时不进行操作也无法阻止时间的流逝，要是不行动就只会一直挨打。不过为了降低游戏难度，可以在系统的设定选项里将 ATB 一栏选为“OFF”，这样在玩家选择攻击对象、选择使用道具时，画面右上角的字会变成“Wait”（普通情况下字为 Active），这样时间会停止流逝，不过这仅仅指 ATB 槽停止流动，角色已决定的行动是不会停下来的，因此我们可以利用这个方法达成某些特殊效果，例如我方某角色使用了需要长时间发动的技能，这个时候就可以让时间停止流逝，不给敌人蓄积 ATB 槽的机会。不过需要注意的是在选择换装时，时间依旧是会流逝的。

迷你游戏

破解幻光球

Story Lv.1 在剧场右侧房间和穿紫色衣服的小孩对话并同意，返回入口进入左侧的房间和小孩对话后即可开启该游戏。游戏的玩法很简单，主要考验玩家的计算能力。游戏时，玩家需要先选出 4 枚带数字的硬币，游戏开始后最中央会出现一个数字，之后玩家需要在限定时间内有选择地翻转圆盘中的硬币，当硬币上的数字之和为指定数字的倍数时即可完成消除，需要注意的是第一个翻转的硬币必须是玩家自己持有的 4 枚硬币的其中之一。除玩家自己的硬币外，其他被选中并消除掉的硬币会算作积分，在指定回合内消除指定数量的硬币后即可获胜。

硬币上除了数字，还有对应的特殊能力，比如增加/减少金钱、获得道具等，其中拥有“硬币数 Combo”和“倍数 Combo”的硬币非常有用，前者用指定数量的硬币完成消除即可达成条件；后者则需要达成消除的数字为中央数字的指定倍数。举个例子，“硬币数 Combo”和“倍数 Combo”均为 3，中央的数字为 7，那么想要同时达成两个条件并完成消除，所选的数字可以为 6、7、8，这样就既满足了用 3 个硬币完成消除的条件、又满足了最终数字 21 是 7 的 3 倍这个条件。后期高难度的对决中，仅靠直接消除圆盘上的硬币是远远达不到胜利要求的，因此必须依靠“Combo”类技能来作战，用最少的消耗获得最大的收益。

射击

Story Lv.2 在比塞德岛开启该游戏，玩家需要操作优娜一边前进一边消灭沿途的敌人，到达海滩便算完成。游戏的操作并不复杂，○键为开枪、×键为锁定目标、□键为在已经锁定过的目标间切换、L1/R1 键为换子弹。打倒敌人后会出现宝箱，里面全是弹药，不同的敌人对应不同的弹药，而每种弹药的能力也各不相同。其中，AMMO 为攻击一个锁定的目标、DUAL SHOT 为攻击两个锁定的目标、DEATH 为秒杀一个锁定的目标、VOLLEY 为秒杀所有目标。打倒敌人会积累连锁槽，连锁槽每提升一级，打倒敌人获得的分数就会多一倍，连锁槽最高为 3 级，不过一旦被敌人攻击连锁槽就会归零。这个迷你游戏会随着玩家获得的积分来提升等级，每提升一级都可以获得奖励，最高的 10 级需要 2800 点积分。想获得高分需要两个条件，第一就是连锁不被打断；第二就是多打倒敌人。要达成第一个目标，可以在有瀑布路段的末尾处，站在这里是不会被敌人攻击的，可以安心杀敌；第二个条件需要游戏等级较高时才能达成，敌人中的蓝色硬壳怪会掉落秒杀所有目标的“VOLLEY”子弹，只要搞到一发这样的子弹，来到安全处待机，看到蓝壳怪路过时来上一发，这样就可以永远保持身上有“VOLLEY”子弹。



水斗球大赛

当游戏推进到 Story Lv.5 时去路加就能参加水斗球大赛，之后只要与柜台处的小姐对话，就能随时玩水斗球。本作的水斗球变成了《球会》式的玩法，育成成为了游戏的主轴，而水斗球的情况是可以多周目继承的。

水斗球大赛基本规则

1. 每场比赛的时间为 5 分钟，无半场之分。
2. 任何一方得到 7 分，比赛即告结束。
3. 加时赛采用金球决胜制，最多延长 30 分钟。

基本指令解说

训练

水斗球育成的核心。玩家要用右上角的点数来使球员成长，每比完一场比赛点数就会增加，胜、平、负得点各不相同，当然胜利后获得的点数最多。胜利的场次越多，球队的等级越高，这样获得的点数也越高。

选择训练后又有 4 项指令，队形为阵形选择，作战方式为战术安排，练习实行即为实行刚才安排的练习项目，确定则是退出训练选项。

每个项目一次训练最多可投资 9 点（将光标指到队员名字上即可选择训练方式和投资的点数），但训练次数不限。投资点数可以累积，先投资 4 点后投资 5 点与一次投资 9 点是一样的，不过反复训练会让球员疲劳（FTG 上升），从而导致因伤缺席。缺席的队员会有数场比赛不能上场，当然也可以通过特别休养来令其提前投入比赛，大约 10 点就能减少 1 场比赛的缺席时间。



在每位球员能力表的前方都有一串蓝色的数字，这是球员的心情指数。每次锻炼时 FTG 上升的数值等于玩家在此项数值上投资的点数减去他此项数值的心情指数，因此心情指数越大越好。第 11 个训练项目就是令该球员的心情指数大幅上升，对于训练极有好处。但心情指数低也有好的一面，举个例子，当我们要进行第 7 项训练时，如果 PAS 一项的心情指数为 0，此时进行第 7 项训练 PAS 值就不会下降！

水斗球大赛制胜无非就是两个原则，一是队员都是最好的队员，二是将队员的能力都练到极限。但从训练项目来看，各种数值之间都是相互制约的，这项数值上升，那项数值就得下降，要想全满谈何容易。这时有两种方法：一种是根据位置来决定优先培养能力，前锋当然要 SHT 高，守门员就只要 CAT 高就行了；另一种方法是按 4→2→6→9→3 的顺序来培养，这样就能使将除 SHT、REC、CAT 之外的能力全部练满。SHT 和 REC 两项数值相互制约，此时应该先将 SHT 练满，然后再将 REC 练满。由于 REC 提升极快，所以此时 SHT 只会下降少许。接下来要想把 SHT 练满的话就要注意看 REC 的心情指数，当 REC 心情指数为 0 时提升 SHT 就不会有任何下降啦！

第 13、14 项指令开始是没有的，当比赛的奖品中出现“练习指令追加”一项时，机会就来了。只要获得了这个奖品，在练习中就会多出一项指令来。第 13 项指令红白战是全能力随机上升，而且一次可以上升数点，且不会造成任何数值的下降！这项指令可以说是非常非常的实用，不过带来的疲劳度也是相当惊人。

训练项目解说

训练番号	解说
1	FTG下降
2	END上升，BLK下降
3	ATK上升，CAT下降
4	PAS上升，END下降
5	SHT上升，REC下降
6	BLK上升，RNG下降
7	CAT上升，PAS下降
8	REC上升，SHT下降
9	RNG上升，ATK下降
10	下场比赛中MOR上升
11	心情指数上升
12	与同伴的连携度上升
13	全能力随机上升
14	FTG大幅下降

球员能力解说

英文简称	对应能力
END	耐铲能力
ATK	铲球能力
PAS	传球能力
SHT	射门能力
BLK	截球能力
CAT	守门能力
RNG	传球距离
REC	接球能力
SPD	移动速度
RCH	防守范围
OUT	缺席场次
CNT	合同期限
GIL	签约金
MOR	特技发动率
FTG	疲劳度



进行比赛

水斗球大赛分为史匹拉循环赛、淘汰赛和热身赛三种。其中联赛要打 10 轮，杯赛只须 2～3 轮。比赛开始前会有 3 种显示方式以供选择。

普通视角：平时为地图显示，射门和守门时有特写。

地图模式视角：全程地图显示，最快也最常用的方式。

视觉视角：全程实况显示，最慢的方式。

进入比赛后玩家只能通过按△键调整出场阵容和改变战术来对战局进行微调，此外按 R1 键可以令 CR 槽上升，这样我方队员使用必杀技几率会提高，但也更容易受伤，按 L1 键则是让 CR 槽下降。

挖角

球探模式，这是通往胜利的另一大关键，好球员才是王道。球探有等级之分，等级不同，探出来的球员级别也不一样。寻找和聘请球员都会消费点数，不过这些点数实在是微不足道。游戏中其他球队是不会主动聘请球员的，所以大家不必担心被人挖角。至于合同期满后只要付出相同的点数就可以继续留用这些球员。



系统教学

分为教学和重设资料。

生物创造

与飞空艇的辛拉对话后选择"创造生物！"便可进入生物创造界面。在这里，玩家可以组成、培养自己的怪物部队，挑战各项赛事拿取丰厚的奖品，这些怪物在正式流程中也可以成为玩家的主战队员进行作战。可捕捉的怪物数量多不说，大部分怪物在将其怪物人生提升到满级并解放后，还可以观看关于它的一段剧情，甚至还能获得道具以及开启怪物斗技场里的参赛队伍，因此这部分内容实际打起来是非常耗时的。怪物除了升级可以提升怪物人生外，流程每完成一个章节，所有怪物的人生等级提升 3 级，另外完成怪物斗技场的赛事也能提升怪物的人生等级，不过这对怪物的等级有限制要求，具体如下：

标准杯：Lv19 以下

标准杯（难）：Lv29 以下 / 四次优胜后 Lv49 以下

大型杯：Lv39 以下

大型杯（难）：Lv44 以下 / 四次优胜后 Lv59 以下

陆行鸟杯：Lv59 以下

仙人掌怪杯：Lv69 以下

青年同盟武斗会：Lv69 以下

召唤兽杯：Lv79 以下

魔界之门 / 魔界杯 / 最强辛拉君杯：Lv89 以下

异界杯：Lv99 以下

培育生物

进入抓捕怪物的界面，怪物分为 S、M 和 L 三种体型，选用不同尺寸的捕获网就能抓到对应的怪物，部分怪物需要满足条件后才能捕获，而ポッド SP 可用来捕获人类。海鸥团最多可同时培养 8 只怪物，将培养好的怪物放入队伍便可前往参加怪物斗技场的各种赛事，通过后可以获得各种奖励。需要注意的是，队伍的编成对怪物的体型有限制，只有放置 3 只 S 体型的怪物、1 只 M 体型 +1 只 S 体型的怪物和一只 L 体型的怪物这三种模式可选。

生物人生

除了升级外，完成流程章节、获得竞技场赛事冠军等都会提升怪物的人生等级。在这里选择怪物可查看它的怪物人生，完成怪物的人生后，可以释放怪物并看到其怪物人生结局，观看过怪物人生结局的怪物会自动登录到"生物事典"里。



生物事典

查看已登录到这里的怪物人生。

生物命名

为怪物重新命名或解雇怪物的地方，没什么特别的。

怪物斗技场

这里是让玩家培养的怪物展现实力的地方，选择"参战比赛"和"启动战斗模拟器"都可以进行战斗，前者是进行奖杯战，8 组队伍同时参战，经过不断战斗后决出最后的胜者；后者则是一般的练习战，主要用来给怪物升级。进行战斗时，怪物作为战斗成员参战时是自动行动的，玩家可通过调整士气来大致控制怪物的行动方式。士气在画面左上表示为五颗星，右摇杆往左右摇动可控制五星的增减，最小可以减为 0，最大可以增至 5。星数越多，怪物攻击时的伤害量上升，承受攻击所受的伤害量上升，回避率下降，行动方式以攻击为主；星数越少，怪物攻击时的伤害量下降、承受攻击所受的伤害量下降，回避率上升，行动方式以防御为主；0 星时怪物逃跑。



在竞技场的各项赛事夺冠后可获得丰厚的奖品，例如第一个赛事夺冠后就可获得变装幻光球"超能力者"。不过后期的赛事敌人很强，我方的怪物仅靠提升等级是很难获胜的，必须给怪物喂食道具或饰品来学习高级技能以及提升基础能力值后才有挑战后期赛事的资格。怪物斗技场相关情报见后文附录。

返回飞空艇

退出生物创造界面。

沙漠挖掘

Story Lv.1 就能开始挖掘任务，前往挖掘点后在限定时间内挖到指定物品并返回浮空车则算成功。挖掘点可以挖到回复道具、硬币、阿尔贝德语字典等物品，派遣一只陆行鸟到该地点后还可以前往中央地区挖到钥匙，可以打开沙漠地区营地里的宝箱。挖掘的惟一秘诀就是不贪心，一定要留下足够的时间返回浮空车。挖掘点是会遇敌的，建议装备上"退魔护腕"后再来。另外，挖掘时很大几率会挖到怪物，不过每次挖掘只会挖到一次怪物，将其解决掉就可以安心挖掘了。



一周目100%事件&真结局达成攻略

流程部分共分为Story Lv.1 ~ Story Lv.5五个部分，主线与分支任务都包含在其中。该流程攻略以一周目达成100%完成度并进入泰达复活结局为总方向，流程中增加完成度的项目非常琐碎，项目前方均标注☆。

Story Lv.1

路加

1. 演唱会

演唱会CG结束，琉克和派茵对假优娜发起攻击，进入BOSS战。完成战斗后一路追逐假优娜，途中会不断出现杂兵干扰。

2.2号码头

☆调查码头处打扮成莫古利的人。

3. 露布兰战

走到尽头遭遇萨诺和乌诺的阻拦，真优娜加入队伍，普通攻击即可轻松应付。战斗结束后露布兰现出真身，此战需要让优娜换装为歌姬进行战斗，再次结束战斗后完成任务返回飞空艇。



飞空艇

1. 角色介绍

分别与☆琉克、☆派茵、☆老大哥、☆好兄弟、☆辛拉对话。和老大哥对话可获得"阿尔贝德语字典"的3、17、19卷和变装幻光球"庆典士"；和好兄弟对话可获得"阿尔贝德语字典"的21卷。和辛拉对话可开启"生物创造"系统，从"辛拉，教教我"看完"如何使用效果配置盘"的解说可以获得效果配置盘"攻击方阵"。

2. 辛拉的"收集宝物幻光球"

☆查看幻光球"旅途的契机"。

3. 起居区

☆与起居区柜台内的老板对话，☆选择"休息一下"。

4. 返回舰桥触发剧情自动前往嘎嘎札特山。

嘎嘎札特山

1. 在限定时间内到达目的地

一路前进，遇到断裂处或可攀爬的地方可按×键使用特殊动作。启动升降梯后继续前进，爬上倾斜的平台后遇见露布兰一行人并发生战斗，能力跟之前相比没太大变化，随便打打就能获胜。之后会出现6分钟的倒计时，由于战斗不计算在倒计时内，即便拿完所有宝箱也有足够的时间登顶。☆成功在限定时间内到达后能增加完成率。

2. 波利蜘蛛战

弱点为火，让优娜转职为"庆典士"，使用技能"炎之木屐"，即便随机发动最弱的火魔法也能对其造成很可观的伤害。

飞空艇

1. 与舰桥上倒地的老大哥对话，☆选择"温柔对待"。

2. 和辛拉对话

查看解析结果，获得变装幻光球"黑魔道师"。之后就可以与好兄弟对话，开始自由冒险了。



路加

Complete率：6.6%→8.2%

1. 派发气球，完成"优娜演唱会的真相！"

进入广场和气球摊旁的男性对话开始派发气球，之后与广场上的10个人对话并派发气球后完成任务，获得效果配置盘"治愈之风"。☆如果游戏开始时没调查优娜扮成的莫古利，这里会扣减完成度。

2. 完成任务后再次进入路加，☆在路加竞技场·地下室A遇到商人玲，不要跳对话，剧情后可获得"阿尔贝德语字典"的第22卷。在地下室B与紫色服装的小孩对话，学习规则后获得4种硬币各5枚，并开启破解幻光球的迷你游戏。

3. 在路加港·5号码头的宝箱里可以拿到效果配置盘"雷之魔兽"。

前往各地收集回忆断片

Complete率：8.2%→9.0%

☆密亨街道 ☆瓜德萨拉姆 ☆瓜德萨拉姆的异界入口 ☆雷平原

Complete率：9.0%→11.0%

1. 到乔瑟寺院获得介绍信

和周围的人对话后，右侧小屋外排队的人就会陆续减少，等没人排队后进入右侧小屋和前台的小哥对话，然后进入寺院触发剧情，获得"阿尔贝德语字典第4卷"。出寺院到乔瑟寺院·海之参拜道，获得介绍信。

2. 到比卡涅砂漠完成"沙漠挖掘的打工！"任务

进入沙漠后一直跟着琉克走，一段时间后触发剧情，众人昏倒在沙漠里。被救出后获得"阿尔贝德语字典"第16卷，到右侧与琉克和派茵会合，和这里的人对话几次后娜达拉挖掘归来，要是之前在乔瑟寺院拿到介绍信，此时和她对话选择"给娜达拉看"可开始挖掘任务"挖掘阿尔贝德机械零件"。和浮空车旁的人对话选择前往"沙漠西部"，在限定时间内将任务相关道具回收并返回浮空车即算挖掘成功，没挖到任务道具或限定时间没返回浮空车算挖掘失败，完成任务可获得效果配置盘"宁静暗夜"。以后可以随时来这里接受挖掘任务。

3. 到安宁平原开始☆旅行公司宣传和☆寻找结婚对象这两个任务。

和道具店右边的人对话可以接到帮忙找新娘的任务，和平原上浮空车旁的人对话可以接受公司宣传的任务（选择PR登录即可开始为公司宣传，找新娘和公司宣传小游戏的具体方法见后文）和玩迷你游戏（三个地方的迷你游戏都不同，几个小游戏大致类似于老虎机、赌马和青蛙过河），可以用获得的点数来交换道具。浮空车旁的两个人分别代表青空和银色两个公司，两个公司可换到的道具是不同的，青空侧重物理系，银色侧重魔法系。

Complete率：11.0%→11.6%

4. 前往贝薇尔的中心街道，☆在寺院门口触发剧情。进入寺院和巴拉莱对话可以获得饰品"宝冠"。

嘎嘎札特山

Complete率：11.6%→12.0%

剧情后和所有村民对话，选择安抚他们的话语以提升完成度，位置和选项如下。登山洞窟里的男子可以用传送装置快速来回。

☆加利克："利安与艾德就交给我们吧"

基马利："怎么可以那么懦弱呢（Story Lv.3 时获得"调教师"）"

☆基马利身边的女性："包在海鸥团身上"

☆行走的男性："我不会忘记大家的"

☆右侧的女性："一定是吧！"

☆右侧的男性："我懂你的心情"

☆左侧的男性："对呀，不可原谅呢！"

☆登山洞窟里的男性："希望能产生好的变化呢"

蘑菇岩街道

Complete率：12.0%→16.6%

1. 与耶巴尔对话后选择"挑战怪物击退任务"开始任务，☆进入迷宫前记得和克拉斯寇对话。

2. 追踪乌诺和萨诺，☆获得"赤木幻光球 9"。

3. 青年同盟总部

之后原路返回前往升降机处完成任务，获得效果配置盘"炎之战鬼"。完成魔物退治任务后前往青年同盟总部，入口处右侧小路的宝箱里有效果配置盘"贪恋酣眠"。☆与青年同盟总部门前露希尔对话两次，☆再跟坐在右侧的老者梅辰对话，耐心地听完他的全部话（不要用 SKIP），最后选择"请握请握"两人握手告别。

4. 蘑菇岩街道

☆再次返回蘑菇岩街，与右边的克拉斯寇对话，答应让他上飞空艇。

5. 飞空艇

☆到起居区跟晕船的克拉斯寇对话。

☆返回舰桥与辛拉对话选择观看"赤木报告 1"。

幻光河

Complete率：16.6%→17.2%

1. 不要跟托普利对话，完成"护卫海佩罗族！"的任务

前往幻光河・南岸道路遇到驱赶陆行鸟车的海佩罗族开始任务，☆保证货物不被偷走一个，护送车子到达幻光河边。一路上会出现 3 批盗贼，注意靠近盗贼要按○键才能进入战斗，不然容易被逃掉。

2. 飞空艇

与辛拉对话，☆打开人物百科查看托普利（两次）。

马卡拉尼亚之森

Complete率：17.2%→19.4%

1. 与三名乐队成员对话，所在位置对应如下：

☆森林南部的贝莱依

☆幻光之泉的顿加

☆森林北部的布克塔克

2. 与湖边的卓梅尔对话 4 次

☆连续对话 4 次可获得派茵的特殊换装"斩骑王"以及效果配置盘"不惑者"。

3. 完成任务"追踪大赤屋！"

从森林深处继续往北走可以到达大赤屋旅行公司，☆靠近阿尔贝德族人触发剧情，获得"阿尔贝德语字典第 23 卷"。返回森林开始任务。追逐大赤屋时可直接从光之道快速返回入口处，然后进入右边的道路，在第二个场景的十字路口往上走会发现他躲在树上，☆与其对话选择"让他躲在飞空艇上"，任意选项都能完成任务并获得效果配置盘"冰之女王"。

4. 飞空艇

☆与起居区的大赤屋对话。注意要积累金钱通过购物来帮他还债，以便完成 Story Lv.3 的后续任务。

比塞德岛

Complete率：19.4%→21.6%



1. 宣传旅行公司 PR 和找新娘

与村子里的人对话。根据选项，任务加分从 0 ~ 5 不等，按地图上的选项可获得最高的 5 分。前者为 PR 选项，后者为找新娘选项。2. 开始任务"挑战搜索瓦卡任务"

与瓦卡对话，进入右侧中央的帐篷和露露对话触发剧情，之后返回露露的家与她对话选择"过夜"。第二天和帐篷门口的露露对话，选择"挑战搜索瓦卡任务"，之后离开村庄一路前进，途中有 4 个地方在地图上以紫色方块标注，调查这些地方可以获得密码（密码随机），注意后三处需要按 × 键跳到高处才能获得。

3. 完成任务

获得密码后进入海边之前的场景调查带锁的门，按提示输入数字，与瓦卡对话后深入洞窟，在最深处触发 BOSS 战。火龙依然不难对付，派茵的"力溃"可有效削减其攻击力。职业"庆典士"依旧很好用，这次用"冰之木屐"可轻松完成战斗。战斗结束获得变装幻光球"白魔道师"，返回洞口触发剧情，获得贵重品"比塞德的幻光球"。完成任务的报酬为效果配置盘"防守圆阵"。



札纳尔坎德遗迹

Complete率：21.6%→23.4%

1. 靠近高台上的伊萨尔

和伊萨尔对话后一路前往耶朋巨蛋，途中会遇到几波杂兵的阻拦。

2. 与希德重逢

进入巨蛋后乘坐电梯来到下层，☆和希德对话选择"当然有"。与他旁边的部下对话，令挡路的猴子让开。继续往深处前进，大厅里有 6 个宝箱注意回收，平台处遭遇提问，答案是"伊"，回答正确可获得效果配置盘"再起之心"。

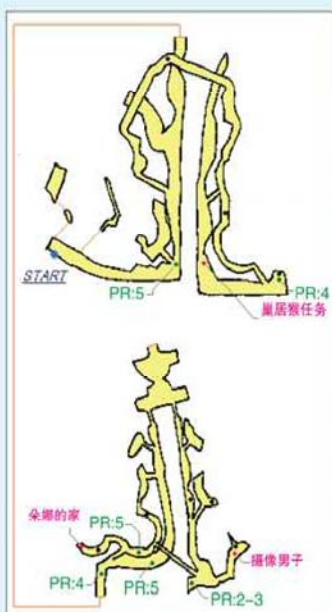


3. 魔天的BOSS战

BOSS古代守护者攻击力和HP有了明显提升，回复工作一定要做好，先前获得的“白魔道师”可以利用起来，职业“庆典士”的“冰之木屐”可对BOSS造成较高的伤害。胜利后获得贵重品“坏了的幻光球”。需要注意的是，完成该任务后就不能做除基利卡岛以外的支线了，强行要求玩家进入基利卡岛进行本章的最后一个任务。



基利卡岛



Complete率：23.4%→25.2%

1. 宣传旅行公司PR和找新娘

与村子里的人对话，根据选项，任务加分从0～5不等，按地图上的选项可获得最高的5分。前者为PR选项，后者为找新娘选项。

2. 巢居猴寻找

和第一场景右边被小孩子围着的女性对话可以接到找猴子的任务，在森林中找齐13只巢居猴后在Story Lv.3再与妇人对话可以获得效果配置盘“混沌之涡”。

3. 朵娜的家

第二个场景地图左下的上层可以看到朵娜和帕特罗吵架的剧情，☆进门与朵娜交谈。

4. 青年同盟基地

同一场景的地图右下处有个扛摄像机的人，与他对话后选择“让我看！”观看正在建设中的青年同盟基地，只要分别在Story Lv.1、3、5各看过一次，这样在Story Lv.5时去基地拿取伤害界限突破的珍贵饰品。

5. 森林

找齐所有小猴子后，一路前进到最上方记录点位置，继续前进需要回答暗号，如果警备员为奇数需回答“木雕猴”，若为偶数则需回答“爬树猴”。正确的回答依次是爬树猴、木雕猴、爬树猴、木雕猴、木雕猴，全部回答正确可获得效果配置盘“水之怪物”。在寺院入口处遭遇BOSS战，零式机士血量不高，但速度和攻击力有所增强，普通攻击对其造成的伤害也不明显，这里可以用三个“庆典士”的阵容，凹出几个大威力魔法就能轻松将其击毙。将其击败后获得贵重品“不得了的幻光球”，Story Lv.1完成。



Story Lv.2（主线）

飞空艇

Complete率：25.2%→29.2%

1. 舰桥

和辛拉对话观看晶球的内容，获得“阿尔贝德语字典第9卷”。之后靠近老大哥触发剧情，然后前往起居区和音乐队中打鼓的人对话，之后将音乐队所有人推上电梯开始看优娜跳舞，如果之前没有完成幻光河的任务，此时托普利也会在场，他会不断左右移动，要找好位置把他卡住慢慢往电梯方向推，将他和音乐队所有人推进电梯后可获得HP上限突破的饰品。

2. 起居区

☆与老板对话并选择“休息一会”。

3. 动力室宝箱

Story Lv每上升一次，动力室的宝箱就会更新，记得来拿。

4. 将“不得了的幻光球”还给青年同盟

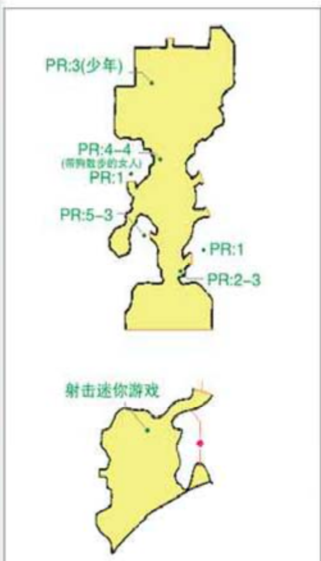
大段剧情后返回舰桥和老大哥对话，之后可以选择将晶球还给青年同盟还是新耶朋党，该选择对之后的剧情有一定影响。以下完成率的变化走势都以青年同盟线为准。

☆前往蘑菇岩街道把幻光球交给努吉。

比塞德岛

Complete率：29.2%→30.0%

1. 进入村庄完成旅行公司宣传和找新娘，5分答案见地图。



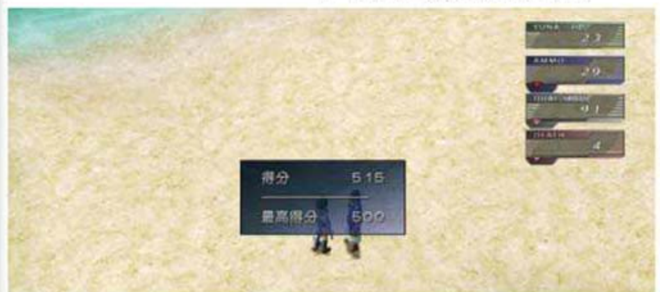
2. 与比塞德野牛队的成员们对话

☆选择“向贝古雷姆挑战”。

3. 完成任务“挑战！手枪射击！”

☆总分打出500以上，与海滩边的贝古雷姆对话完成任务。优娜HP为0或时间到了还未交任务会判定为失败，不过失败能够再挑战。

简易攻略：弹药切换为L1/R1，每击破一个怪物均可回收一定弹药。获得高分的关键是不被怪物攻击到，屏幕下方的CHAIN等级会逐渐提升，维持CHAIN等级在3就能轻松达成500分。基本上用AMMO类单体子弹就能搞定，当两个怪物同时接近时切换成DUAL SHOT，对付HP超过10的怪物推荐用DEATH。



基利卡岛

Complete率：30.0%→30.2%

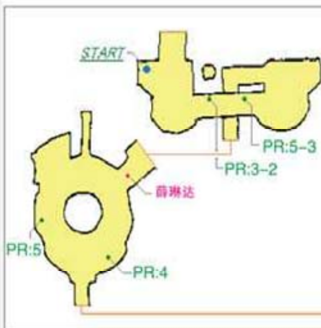
1. ☆与朵娜对话，虽然不被允许进入村庄，但可以提高完成率。

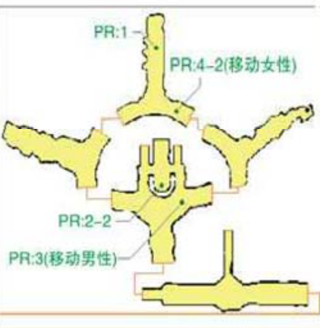
路加

Complete率：30.2%→31.0%

1. 接受薛琳达采访

到达中央广场时自动推进任务。剧情完毕后可以四处宣传一下旅行公司，并继续寻找新娘。5 分选项见地图。



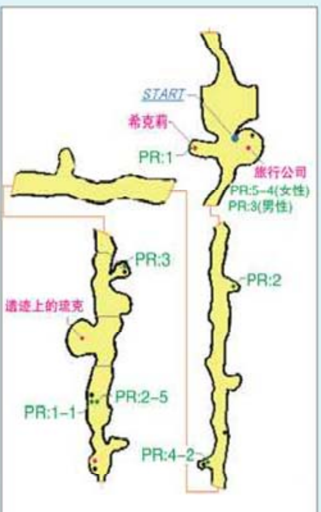


密亨街道

Complete率：31.0%→32.4%

1. 进入旅行公司

先完成以下地图上的 PR 宣传和找新娘。进入旅行公司后再出门，跟希克莉对话，被拜托追陆行鸟后选择“当然”，开始任务。



2. 追陆行鸟

与琉克保持一定距离移动，离得太远会出现读秒，读秒到 0 任务失败。路上有一些掉落的陆行鸟羽毛，注意收集，收集 1～14 根可获得陆行鸟尾巴奖励，收集 15 根以上获得陆行鸟羽毛奖励。中途不管琉克说什么都不用理会，一直往前走即可。

3. 堵截陆行鸟

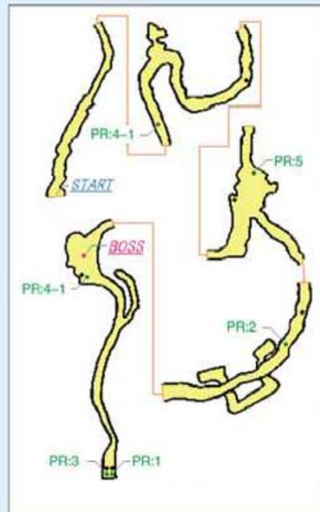
有 8 次堵截机会，☆成功 4 次即可。注意陆行鸟的头所面对的方向，按方向键的←（堵左边）、→（堵右边）、什么都不按（堵中间）。堵截 4 次（无论成功失败）以后陆行鸟进入疲劳状态，方向更好判断，所以就算前面 4 次都失败也没关系，从第 5 次开始连续成功即可。

4. 到南端成功捕获

靠近琉克可发现陆行鸟的行踪，当第二次靠近站在破损遗迹上的琉克后再往南走，☆会发生琉克从遗迹上跳下的剧情。这会影响到后面的事件，如果没有发生的话就读档重来。陆行鸟逃跑后派茵提醒想其他办法，走到最南端与机械前的女性对话两次，选择“麻烦了”拜托她帮忙抓住陆行鸟。

5. 救出希克莉

剧情后从旅行公司往上走，在限定时间内到达陆行鸟吞噬者所在处，注意路上的 PR 宣传和找新娘选项仅限任务中有效，完成后就不能执行了，卡好时间尽量完成。到达目的地切入 BOSS 战，火系魔法可对其造成明显伤害。



6. 任务完成后

☆从飞空艇返回旅行公司，与门外上方的克拉斯寇对话，答应让他、希克莉和陆行鸟登船。

蘑菇岩街道

Complete率：32.4%→33.4%

1. 入口

与耶巴尔对话，触发欢迎优娜一行的剧情。

2. 谷底

☆与努吉对话获得“赤木幻光球 7”。

3. 青年同盟本部

☆靠近本部与艾尔玛、露希尔发生对话。

4. 飞空艇

☆与辛拉对话观看“赤木记录 7”。

幻光河

Complete率：33.4%→33.6%

1. 完成任务“贩售入场券！”

在幻光河・南岸与托普利对话，开始卖票。票只有 10 张，卖给地图上不同的人价格不一，为了帮大赤屋还债，尽量找出价 1500 或 2000 的买家。注意如果卖给出价 500 的人，会导致此人切腹。全部卖完后，高于原价的钱会返还给优娜，净赚 7000，此外还能获得效果配置盘“魔力奔腾”。



瓜德萨拉姆

Complete率：33.6%→33.8%

1. 露布兰的根据地

☆靠近露布兰根据地（原希摩尔宅邸）前的卫兵，被遣返。

2. 贩卖情报

先存档，然后进入旅馆与柜台后的老板对话，花 10000 块购买情报，然后听老板的提示。反复读档，直到提示是“觉得‘不会吧！？’的那个人就对了”时，再对老板按□键，将情报卖给他本人，可获得 100000 块，这样帮大赤屋还债就没有压力了。

落雷平原

Complete率：33.8%→34.0%

1. 落雷平原南部

第二根和第三根避雷塔之间站立着希德，☆靠近与其对话。如果 Story Lv.1 中遇到他时没有选“当然有”，这里就不会出现。

2. 调整避雷塔

该迷你游戏不影响 Complete 率。与第一根避雷塔下的阿尔贝德族人对话两次就可以开始帮他调整，需要调查落雷平原南部和北部的共计 10 根避雷塔，完成 3 种迷你游戏。迷你游戏分别对应了琉克、派茵和优娜，琉克为按画面提示正确输入，派茵为从落下的指令图标中输入闪光的那一个，优娜为记忆指令后依次输入。3 个游戏均是考验反应的，将 10 根避雷塔全部调整一遍（无论成功失败），并让其中 5 根塔达成完全调整，与旅行公司的成绩统计人对话可获得效果配置盘“武士荣誉”。第 10 根避雷塔的位置有点隐蔽，在第八根的左侧，如果对它成功调整，在 Story Lv.5 可获得防御全异常状态的饰品。

马卡拉尼亚之森

Complete率：34.0%→35.4%

1. 寻找乐团成员

在森林南部与树上的海佩罗族对话，接受找人任务。幻光之泉找到贝莱伊，找出变为蝴蝶的顿加和布克塔克。地图中共有 5 处有蝴蝶的地方，分别是幻光之泉旁（小）、幻光之泉入口附近（小）、北部（小，需要按 × 键跳跃）、中部（顿加）、圣泉（布

克塔克）。寻找音乐家任务只要找到两位大音乐家即可，但建议还是要把另外三位小音乐家也一同找出来，这样在 Story Lv.3 时可以拿到效果配置盘“呼啸烈风”，找到两个大音乐家后和贝莱伊对话完成任务并获得饰品“急速耳环”。

2. 海佩罗族人的报酬

如果在 Story Lv.1 的幻光河任务中没有和托普利对话直接完成护送的话，这个任务结束后选择不返回飞空艇，在森林南部和海佩罗族人对话可获得效果配置盘“永别宣告”和饰品“密涅娃马甲”。

安宁平原

Complete率：35.4%→36.2%

1. 安宁平原中部

☆**按照前文攻略，**克拉斯寇登上飞空艇的情况下，此时会发生剧情事件，选择追赶他自动到达怪物训练场。

☆**中央偏西的营地附近有隆索族的利安和艾德，**与他们完成对话。

☆**在平原上的各浮空车地点来回乘车，**合计满 10 次获得“安宁·折扣搭乘券”。

2. 驱赶怪物

帮助克拉斯寇清理训练所里的怪物，一共 5 只，每次出现 1 只，分 5 批出现。玩家要从地图上的 15 个格子里找出真怪物，真怪物和假怪物的辨别原则如下：①真怪物的头朝向与所有假怪物不同；②所有假怪物都朝向真怪物。偶尔会发生假怪物的朝向不太明确的情况，这时随意靠近一只，如果是假的就会消失，连续接触 3 次怪物会予以重置，降低寻找难度。注意第二战和第五战的夸尔之后拥有即死攻击，而且无法用即死免疫的配置盘或饰品来免疫，比较棘手，挑战前务必存档。打倒 5 个魔物后与 3 个蓝元素战斗，雷魔法可轻松解决它们。完成任务可获得变装幻光球“道具射手”和效果配置盘“街道之风”，并且之后在战斗中可以捕捉陆行鸟。



3. 捕捉一只陆行鸟

☆**在 Story Lv.3 终了前，**利用蔬菜捕获一只陆行鸟。捕捉方法如下：随机遇敌时遇到陆行鸟，对其使用“基沙尔蔬菜”让它不会逃跑，然后消灭其他敌人，最后再对陆行鸟使用一次“基沙尔蔬菜”，成功捕获后会自动送到克拉斯寇的陆行鸟牧场里。

札纳尔坎德遗迹

Complete率：36.2%→36.6%

1. 耶朋巨蛋·通道

☆**与伊萨尔对话，**开始“秘密任务”。

2. 秘密任务

完成猴子配对的游戏。猴子的名称都是相对的，成功后会拿到饰品“萨曼莎之魂”。

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
1	白吉	耶朋巨蛋·魔天中央	红美	耶朋巨蛋·祈祷者室右下
2	阿春	耶朋巨蛋·大堂右下	阿秋	耶朋巨蛋·试练室入口左
3	夜夫	耶朋巨蛋·通路左下	朝子	耶朋巨蛋·魔天右下
4	安眠	耶朋巨蛋·大堂右上	梦太郎	耶朋巨蛋·试练室右下
5	梅彦	耶朋巨蛋·试练室上	小樱	耶朋巨蛋·魔天右上
6	小小	耶朋巨蛋·大堂左下	阿大	耶朋巨蛋·试练室上
7	阿夏	耶朋巨蛋·祈祷者室右上	阿冬	耶朋巨蛋·通路右中
8	下之助	耶朋巨蛋·试练室左上	上姬	耶朋巨蛋·祈祷者室右下
9	熊次郎	耶朋巨蛋·大堂中央	虎美	耶朋巨蛋·通路右下
10	阿刀	耶朋巨蛋·试练室左下	阿鞘	耶朋巨蛋·通路左上
11	金太	耶朋巨蛋·祈祷者室左下	银子	耶朋巨蛋·通路中央左上
12	月月	耶朋巨蛋·通路中央左中	阳阳	耶朋巨蛋·大堂左上

乔瑟寺院

Complete率：36.6%→37.0%

1. 开始任务“获得战斗服！”

往南走，在乔瑟街道触发剧情开始任务。继续往南一直走就能看到掉落在地上的晶球，调查时遭到乌诺和萨诺的阻拦进行战斗，这两人的 HP 都只有 1000 出头，并且防御力很低，将他们身上的东西偷掉就可以全力攻击结束战斗了，完成任务可获得优娜的特殊变装幻光球“百花之后”以及“露布兰一行人的战斗服”。

比卡涅沙漠

Complete率：37.0%→37.2%

1. 调查绿洲

与娜达拉对话两次，然后与她左边的浮空车骑士对话，选择前往绿洲。在深处可以捡到晶球，之后萨诺出现，打倒他和女战斗员后结束战斗，获得琉克的特殊换装“马奇那装甲”、效果配置盘“防卫时刻”以及“露布兰一行人的战斗服”。

嘎嘎札特山

Complete率：37.2%→38.2%

1. 山门

和基马利对话两次，选择“这得靠你自己想才行”，关系到变装“训练师”的获得。

2. 获得隆索族人的信赖

与隆索族的 7 个人对话，根据回答选项关系到优娜像的完成度。答案如下，注意第七人在祈祷者断崖附近。

隆索族人的对话	优娜的回答
长老身上似乎扛着沉重的烦恼。	他好像很累呢。
我向圣山发誓，要为曾受欺侮的我们一族报仇！	可能会遭到瓜德族反击。
我打算跟加利克一同出战，与瓜德交战！	拜托，再多想一想。
阿尔贝德也受到瓜德迫害，瓜德是一切混乱的元凶！	果然还是瓜德的错吗？
不消灭瓜德，隆索就没有未来！	你认为瓜德族要做什么？
长老是个懦夫，加利克的行动也很慢！这样会让瓜德逃走的。	交战的对象会消失不见呢。
越来越多人擅闯神圣的圣山，幻光球猎人到底在想什么啊。	你是希望大家好好珍惜圣山对吧。

3. 触发温泉事件

追赶女性战士，途中在到达记录点时不要再追赶，☆**而要攀登到山顶触发优娜三人泡温泉的事件。**事件完毕后沿路返回，进行两场剧情战。完成任务后获得效果配置盘“固若磐石”，返回飞空艇后获得效果配置盘“突击时刻”，之后便可以正式潜入露布兰的驻地了。

瓜德萨拉姆

Complete率：38.2%→41.8%

1. 换装

进入瓜德萨拉姆全景换上女性战斗员服装，进入露布兰总部。

2. 露布兰总部

一楼起居室接近乌诺和萨诺，触发剧情后前往二楼，☆**帮露布兰按摩。**建议玩家故意失败一次，第二次成功后在秘密区域的宝箱里可获得“诱人香水”。返回下面的房间，靠近西南角的门找到隐藏按钮开启暗门，进入后不断往里走，期间会遭遇几场强制战斗，注意乌诺带领杂兵出现时，需要留一个杂兵后于乌诺消灭，否则仅剩乌诺一人时他会使用伤害值极高的“紧抱”。



☆**在乌诺和萨诺的房间里可以找到“赤木幻光球 10”。**继续深入需要解除三个机关，前两个在高台下方，第三个需要在触发针刺机关后故意靠近，之后自动来到有机关的高处通道。返回记录点开启附近的门后遭到露布兰一行三人的攻击，战斗胜利后完成任务，获得效果配置盘“治愈之光”和贵重品“合而为一的幻光球”。

贝薇尔宫

Complete率：41.8%→42.8%

1. 前往中心街道

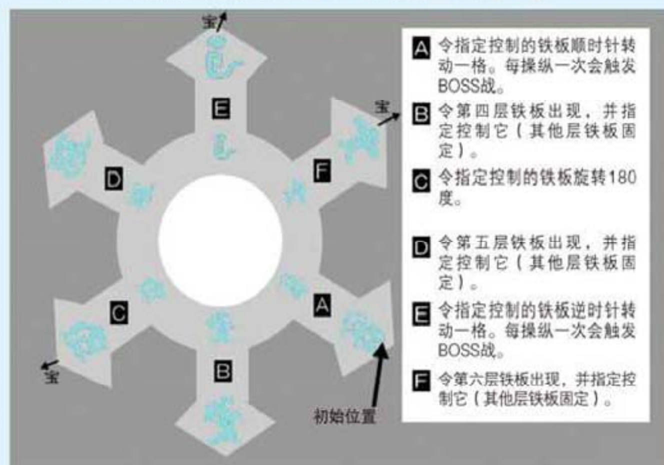
如果之前选择的新耶朋党，在这里不会受到任何阻拦；选青年同盟的话则会遭遇几次固定战斗。

2. 试练室

进入寺院后先到右侧的房间按×跳上去踩踏魔法阵，然后进入左侧的房间隐藏区域设定升降装置的前进方向。坐升降装置来到地下，进入封印施设并降到下层。

3. 贝薇尔地下

这里要解除封印塔来搭路进入下方区域，这里需要通过操作控制塔来构成道路。首先打开3座蓝塔，这样可以在中央看到通向下一区域的路。不过这里涉及到“宝物猎人”奖杯，建议玩家继续操作剩下的3个红塔，取得最下方宝箱里的缎带。这的机关较为复杂，下面详细说明一下各塔的操作法则。以中央圆形区域的第三层，即通往下一区域的出口为北，参照示意图如下。让六层铁板逆时针延伸到第六层，就可以获得“缎带”了。



4. 封印设施

进入封印设施，分岔路口右侧的宝箱里有效果配置盘“践踏者”，左侧需要从有印记的方向爬上柱子，两根柱子各爬一次，搭好路才能继续前进。在牢狱区域仔细找找能发现一个魔法阵，踩上去后可以让牢狱停止旋转，当转到缺口处的牢狱降下后停止转动，让优娜登上牢狱（需按×键），接下来可以指挥琉克操作牢狱转动（不站在牢狱上时按□键），在上下层可以拿到饰品“沾满血的……”和“压榨……”。继续前进会出现三个升降机，这里先坐右边的升降机来到上层，然后往南走跳回下层坐中间的升降机，踩踏突起搭路；接着返回下层坐左边的升降机，然后再次跳回下层坐中央的升降机，踩踏突起搭路。最后乘坐右侧升降机后踩踏此处的两个突起搭路来到深处，这样就可以利用左边搭路的柱子开启宝箱，拿到变装幻光球“黑暗骑士”。

5. 巴拉莱 BOSS 战

BOSS 战本身难度并不高，但他可以让我方魔枪士学会“穿甲弹”，一旦错过这个机会，之后习得就很困难了，因此建议我方三人的配置盘里全部要有魔枪士，并在本战中学会。BOSS 的物理攻击力很高，用战士职业的“力溃”多削弱其攻击力。此外需要通过配置盘“街道之风”、饰品“缎带”来防御他的停滞效果。巴拉莱会在受到 10 次攻击左右使用穿甲弹，最好用枪手的“神速扳机”来积攒攻击次数。当他 HP 不高的时候用高级治疗剂给他回血，直到我方三人全部学会穿甲弹为止。

6. 巴哈姆特 BOSS 战

开战后用“魔溃”降低其魔法伤害即可，它的攻击力并不高，招牌技“百万之光”更是弱得令人发指，威力还不如普通攻击高，很轻松就能取胜。



Story Lv.3（主线）

飞空艇

Complete率：44.8%→45.6%

1. 居住区

☆与老板对话并选择“休息一会”，这与 Story Lv.5 老大哥的事件相关。

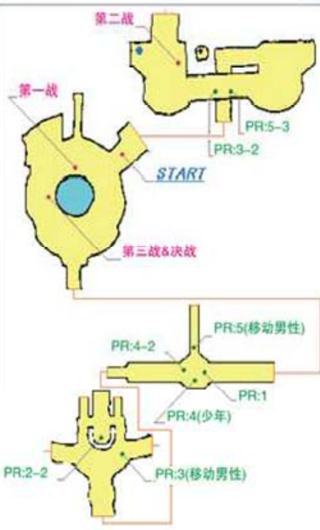
☆替大赤屋还清债务，购买其商品即可。如果所有消耗道具都买到 99 个时还没还清，可以通过培养生物来消耗掉一些。

2. 动力室

宝箱刷新，拿一下。

路加

Complete率：45.6%→46.4%



1. 破解幻光球比赛夺冠

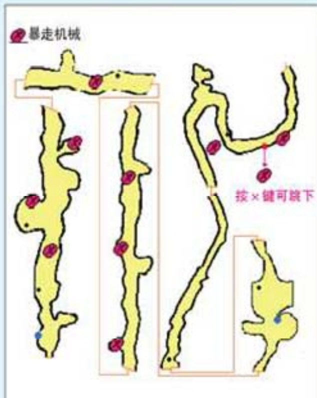
进入该地区自动触发剧情开始任务，玩家需要与这里的人进行硬币游戏的比赛，获得三胜后进入决赛与辛拉对决，三败则失去参加决赛的资格。按地图提示可找到路加的 3 个对战选手，为了 Complete 率，☆务必预赛 3 连胜并最终战胜辛拉。在跟每个对手比赛前先存个档，比较简单的攻略方法是每次用 3 枚硬币完成倍数消除，这样可以较为轻松地在规定回合内消耗掉规定数量的硬币。其中第三战和决赛时有 10% 的几率获得变装幻光球，就算没获得也没关系，可留到 Story Lv.5 时再来挑战，总之这里只需维持连胜夺冠即可。获胜后可得到变装幻光球“赌徒”。

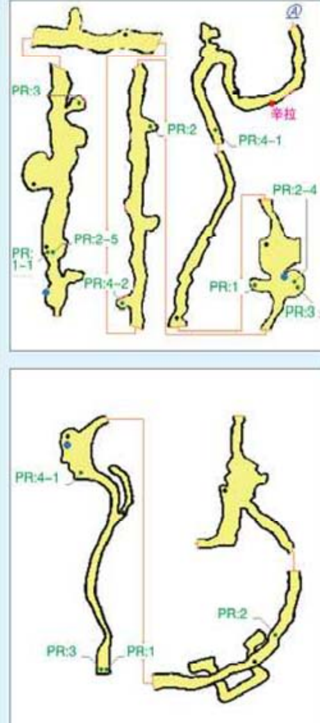
密亨街道

Complete率：46.4%→47.0%

1. 阻止失控机械

从飞空艇进入密亨街道，领取任务。☆需要自己和阿尔贝德族的击破、拆解数到达 13，速度要快，否则在新道北部便不会发生跳落到下方的剧情，影响 Complete 率。完成任务获得效果配置盘“持续不懈的攻击”。





2. 完成地图上的 PR 和找新娘任务。

3. 新道北部

完成任务后前往任务中打倒的最后一组机械处，☆能看到辛拉设置的通信晶球掉到下方平台。

蘑菇岩街道

Complete率：47.0%→47.4%

1. ☆与入口附近的耶巴尔和露希尔对话。

乔瑟寺院

Complete率：47.4%→47.6%

1. ☆与寺院前的基普尔对话，获得“阿尔贝德语字典第 15 卷”。

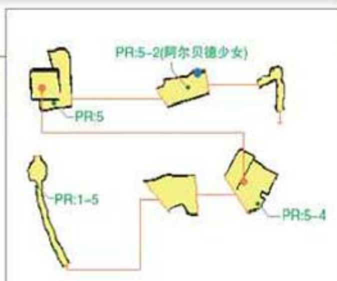
2. 如果玩家之前将幻光球还给了新耶朋党，☆这时前往贝薇儿地下与帕瑟对话，选择让他知道，可获得效果配置盘“野生血脉”。

幻光河

Complete率：47.6%→47.8%

1. ☆与南岸的托普利对话。

2. 按地图提示完成 PR 公司和找新娘任务。



瓜德萨拉姆

Complete率：47.8%→49.8%

1. 进露布兰总部一楼的起居室，触发与乌诺、萨诺的对话。

2. 与 2 楼房间的露布兰对话。

3. 牢狱的幻光球

返回一楼起居室，从西侧进入秘密区域。秘密区域的东侧房间触发剧情，获得“贝薇尔地宫的记录 1”和“贝薇尔地宫的记录 2”。☆调查房间右下角的幻光球并获得之。

4. 梅辰

与梅辰对话，☆选择“请说给我听”。

5. 赤木幻光球 4

进入秘密区域西侧的房间，按 × 爬到上层，从宝箱里获得“赤木幻光球 4”。

6. 飞空艇

☆与辛拉对话并观看“赤木记录 4”的影像。

落雷平原

Complete率：49.8%→50.0%

1. 利安与艾德

☆与北部偏上方、靠近马卡拉尼亚之森的利安和艾德对话，回答任意一项均可。

2. 调整避雷塔

进入 Story Lv.4 以后避雷塔就无法调整了，如果有必要的话可以现在完成。不过若玩家之前已经获得了效果配置盘“武士荣誉”，这里不调整也没关系，没有什么重要道具可获得。

马卡拉尼亚之森

Complete率：50.0%→50.8%

1. 大赤屋的欠债

☆如果在此之前没有还清大赤屋的债务，会减去 0.4% 的完成率。

2. 确保旅行公司的安全

6 连战胜利后获得效果配置盘“剑士荣耀”、变装幻光球“狂战士”和“阿尔贝德语字典第 1 卷”。大赤屋登场后，☆徒步前往马卡拉尼亚之森。

3. 幻光之泉

与乐团的 3 个孩子对话，之后靠近巨型胶质，获得效果配置盘“呼啸烈风”。

札纳尔坎德遗迹

Complete率：50.8%→51.0%

1. ☆与耶朋巨蛋里的伊萨尔对话。

2. 给猴子配对的任务在进入 Story Lv.4 以后就无法做了，可趁现在完成。

比卡涅沙漠

Complete率：51.0%→51.4%

1. 娜达拉

与娜达拉和浮空车骑士对话，☆前往仙人掌怪自治区。

2. 触发任务“搜索仙人掌怪！”

来到自治区后可触发任务，但目前还找不齐 10 个仙人掌，触发以后就可以返回了。

嘎嘎扎特山

Complete率：51.4%→51.8%

1. 基马利

Story Lv.1 和 Story Lv.2 中与基马利的对话都选择正确的话，这里可获得变装幻光球“训练师”。

2. 阻止隆索出战

与基马利对话选择“去”，由于传送装置失效，必须徒步上山。往山顶前进，在最深处进行 BOSS 战，获胜后完成任务，得到效果配置盘“渐愈者”。玩家在 Story Lv.1、Story Lv.2 与隆索族的对话选项合计正确 8 个以上，加利克便只会使用一些没有威胁的招式，帮手数量也减少一个。

安宁平原

Complete率：51.8%→52.2%

1. 选择“谷底洞窟出现怪物”的任务

接受拯救观光客的请求，进入洞窟。

2. 拯救观光客

将总共 15 名观光客全部带出，按照地图上的编号，最多一次可带出 1～13 号共计 13 名观光客，一定要按顺序。最后的 14 号和 15 号只能分两批带，中途会获得“比塞德钥匙”。不过后面获得了较多的能源核，可使用传送装置，并不会很费劲。救出所有观光客后进入祈祷室触发 BOSS 战。



3. 击破保镖

难度较高的 BOSS，战斗前先确保全员拥有毒防御，通过饰品、效果配置盘均可。BOSS 最具威胁的“斩魔刀”虽然不会全员即死，但会全部达成 HP&MP 都为 1 的状态，可利用“道具射手”的合成弹“治疗剂＋高级治疗剂”全员回复，当然若习得了“压





箱宝”中的“百万治疗剂”便更加轻松了。惟一需要注意的是时间差，保镖在使用斩魔刀前会将右手立在胸前作念经状，这时装备“道具射手”的角色不要做多余动作，等待斩魔刀出招后第一时间回复。胜利后完成任务，获得效果配置盘“四重之力”。

4. 设置通讯幻光球

前往安宁平原东部小路里的陆行鸟牧场，☆到2F看辛拉设置幻光球，关系到以后的完成率。再继续前往安宁平原中央的商店处，☆观看辛拉设置幻光球。

5.PR公司和找新娘的点数确认

玩家之前答应宣传哪家公司，可与其工作人员对话查看宣传度，PR点数达到400以上、商店处的找新娘点数达到30以上时，今后的PR和找新娘就不用再去浪费时间了。若没达到的话，继续努力吧。

3. 朵娜

进入第二个场景左下方二层的朵娜家，完成突破哨卡的任务。先等哨卡开门，然后在与朵娜对话的人的视线背对我方时按○键突破即可进入门内。按R键可切换视角观察对方的视线，成功突破的话可以开启宝箱获得饰品“奥义心得”，失败则无法获得。

4. 基利卡之森

进入树林后发现所有路都被封锁了，之后走到头顶有树干搭路的地方触发剧情来到寺院下方，突破重重防守进入寺院。

5. 基利卡寺院

有三个白色火焰的房间，按右、左、中的顺序熄灭可打开正确的道路。之后要进行6场战斗，打倒最后一组的两个迪瓦，可从地上捡到变装幻光球“武士”。BOSS伊弗利特的主要攻击乃至OD技都是火属性，全员装备效果配置盘“炎之战鬼”即可轻松取胜。

比塞德岛

Complete率：52.2%→54.2%

1. 比塞德村

与露露对话后前往寺院里的大堂，跟贝古雷姆对话开始任务。

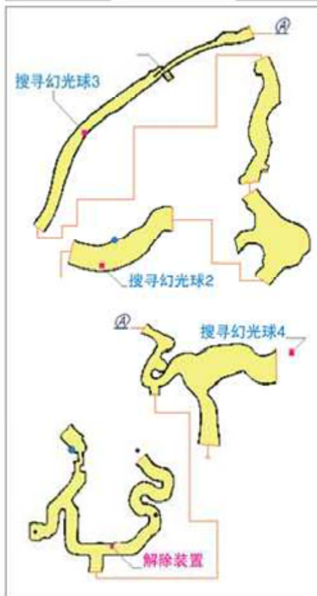
2. 击退寺院的怪物

这里不像《FF X》那样有机关，一条线到底即可触发BOSS战。瓦尔法雷的HP不高，剑士的魔溃可有效降低其魔法伤害。

3. 搜寻幻光球

用之前在安宁平原救出观光客任务中获得的“比塞德钥匙”，打开寺院阶梯右侧房间的宝箱，开始搜寻幻光球。4个幻光球的位置如图所示，玩家需要用左摇杆或十字键调整视角方向，然后按□缩放视野，寻找到绿色幻光球并记住中央显示的数字。实在找不到的话可参看以下位置说明：1. 镜头往左看到白色建筑，在建筑顶上的窗口；2. 找到视野中的几棵树，然后缩放镜头，观看树后面；3. 正面偏右的瀑布；4. 中央偏右，远处的树顶。这4个数字就是第一章瓦卡所在洞窟右侧通道的密码，这里面可以拿到效果配置盘“狂暴巨人”。





贝薇尔

Complete率：55.8%→57.4%

1. 从僧官处获得饰品

进入寺院后先不要去左边改变电梯的行进方向，乘坐电梯来到2楼的室外，与两名僧官对话可获得不错的饰品。

2. 遭遇基普尔

改变电梯行进方向，进入寺院下层，遭遇基普尔。这时建议玩家先存档，然后返回飞空艇确认一下Complete率是否为56.0%，如果是的话，再读档即可。

3. 观看努吉、巴拉莱和基普尔的剧情

剧情完毕后会强制进入BOSS战，BOSS的“臭气”比较麻烦，需要装备防御混乱的饰品或配置盘。当然这也是学习“臭气”的好机会，全员换装魔枪士等待洗礼，然后再击倒BOSS吧。

乔瑟寺院

Complete率：57.4%→59.6%

1. 支线任务

该段剧情打完就会进入Story Lv.4，在此之前确认已经帮克拉斯寇捕捉了陆行鸟，在陆行鸟农场放了通讯幻光球，避雷塔的调整，PR公司，找新娘等支线任务都已经完成。都完成了的话再继续往下进行。

2. 击退寺院的怪物

剧情后获得“阿尔贝德语字典第14卷”，进入寺院，在二层将左侧第二个台座推进去，可到三楼挑战召唤兽伊克西翁。与伊弗利特不太一样，雷免疫的装备对其几乎没用，主要攻击方式都是无属性的，以道具射手的“百万治疗剂”回复，剑士的“力溃”和“魔溃”降低其攻击力，黑魔道师或庆典士（优娜）的水系魔法主攻。胜利后获得效果配置盘“不动摇的防御”。

3. 在异界听4次口哨

进入异界后触发一连串的剧情，获得“赤木幻光球2”和“赤木幻光球3”。当优娜一个人在异界说出“我落单了啦……”的台词并坐下后，☆需要一直按○键（期间可听到口哨），直到返回贝薇尔为止。之后强制结束Story Lv.3，进入下一章节。



基利卡岛

Complete率：54.2%→55.8%

1. 领取“混沌之涡”

完成Story Lv.1中找寻13只巢居猴的任务后，与领任务的妇女对话可获得效果配置盘“混沌之涡”。

2. 摄影的男子

第一个场景的右下角，再次与扛着摄像机的男子对话，选择观看青年同盟的基地。

Story Lv.4

飞空艇

Complete率：59.6%→63.0%

1. 派茵

派茵对话完毕后返回舰桥获得“阿尔贝德语字典第 11 卷”。

2. 老板

前往起居区，☆与老板对话选择“休息一会”。

3. 辛拉

观看“赤木记录 2”和“赤木记录 3”。之后要通过辛拉处的通讯幻光球查看各地的情况，以提升完成度。各地影像的时间比较长，下文攻略将给出关键语句提示，玩家只要看到该关键语句，就可以切换到下一段了。

4. 比塞德岛

镜头对着从右侧帐篷里出来的瓦卡，☆瓦卡：“嗨，优娜。状况怎么样？”

5. 基利卡岛

☆朵娜：“基利卡如你看到的那样。”

6. 蘑菇岩街道

☆耶巴尔：“呃，虽然情报尚未确认，但贝薇尔似乎有可疑的行动。”（参考 Complete 率：62.0%）

7. 贝薇尔

先将镜头朝着大桥，再回到原先的视点，☆马洛达：“我在侦查新耶朋党的状况。”

8. 好兄弟

看完以上 4 段影像后与好兄弟对话。

9. 派茵

众人决定开演唱会以后，☆与派茵对话。

通讯幻光球 演唱会决定后（1）

Complete率：63.0%→64.0%

1. 基利卡岛－基利卡寺院

多转换几次镜头，等待帕特罗从寺院中出来。当他靠近通讯幻光球时再多转一下角度，等他说话。☆帕特罗：“巴拉莱议长失踪，大家都很不安。”

2. 密亨街道

对着从旅行公司出来的玲，☆玲：“最近密亨街道发生很多起奇怪的事件。”玲请求帮忙以后，☆选择“好”。之后要帮助他调查犯人，流程如下：☆①选择“遗迹”，让玲发现地上的脚印（仅在 Story Lv.2 时看到琉克从遗迹上跳下时才有）；☆②选择“新道”，让玲发现落下的痕迹；☆③选择“浮空车坠落点”，让玲发现被机械围住的伤者；☆④选择“辛拉掉落的幻光球”，让玲发现琉克的脚印（仅在 Story Lv.3 时观看辛拉掉落通讯幻光球时才有）；☆⑤选择“旅行公司前方”，玲发现重要情报；☆⑥选择“旅行公司后方”，玲看到从屋顶跌落的男子后获得灵感。

3. 比塞德岛

镜头对着从帐篷里出来的瓦卡，☆优娜：“快生了吗？”之后按□键返回几次，直到可以看到戴面具的贝古雷姆为止，☆贝古雷姆：“才一下没盯着你们，就玩起球来了。”

通讯幻光球 演唱会决定后（2）

Complete率：64.0%→65.8%

1. 路加

无法自由切换视角，按□键返回两次，观看第三段在港口采访的白发男性，男性：“但是，等待水斗球开打以后，应该会有什么改变吧。”

2. 乔瑟寺院

☆阿尔贝德族男性：“到处都是一片混乱。”如果收集的阿尔贝德语字典数量不够，看到句末是“苍问题”3 个字也可以。对话完毕后获得“阿尔贝德语字典第 2 卷”。

3. 瓜德萨拉姆

☆乌诺：“其实……她离开基地了。似乎是去寻找努吉的线索。”

4. 落雷平原



镜头对着从右边出来的陆行鸟，☆辛拉：“用新发明的传送机能。”捕捉到陆行鸟后返回一次，再观看此处，☆触发捕捉完第二只陆行鸟后的故障事件。

5. 马卡拉尼亚之森－森林入口

等待 3 名乐队成员出现，☆贝莱伊：“保护史匹拉的祈祷者大人也败给了毁灭的力量。”

6. 马卡拉尼亚之森－旅行公司

玩家替大赤屋还清债务的情况下，☆大赤屋：“欢迎光临！请多关照大赤屋！”

7. 比卡涅沙漠－挖掘营地

镜头靠近娜达拉，娜达拉：“只是啊……最近有很不得了的怪物在沙漠里游荡。”

8. 安宁平原－旅行公司

观看为儿子找新娘的父亲藏匿宝箱。这里虽然跟完成率无关，但牵涉到 Story Lv.5 时“剑技心得”的获得条件。建议玩家在观看这段影像前先存档，多返回几次，先要看到父亲给儿子鼓劲的影像，之后要返回一次再观看，稍等片刻就可以看到藏匿宝箱了。

9. 安宁平原－陆行鸟牧场

只有之前在此处设置了通讯幻光球才能看见，☆克拉斯寇：“陆行鸟好可爱啊～”

10. 嘎嘎扎特山－嘎嘎扎特山门

之前完成阻止隆索族的暴动后才能看见，☆优娜：“嗳，基马利。我下次要开演唱会。”

通讯幻光球 演唱会决定后（3）

Complete率：65.8%→67.4%

1. 嘎嘎扎特山－温泉

这里要看的影像较多，需要反复按□返回并再次查看，请玩家认准每次观看的主人公，不要漏过提升完成率的机会。要查看的影像一共有 8 段。

☆①托普利：“哎呀～清爽多了～”

☆②好兄弟：“海鸥团要上哪去？”

☆③大赤屋：“请多关照～大赤屋喔～”（注意要听到他用唱腔为止）

☆④伊萨尔：“马洛达……到那边去一下。”

☆⑤艾尔玛：“我哪知道那种事啊～”

☆⑥梅辰：“灵峰嘎嘎扎特山……”（参考 Complete 率：67.0%）☆

☆⑦娜达拉：“那个啊，希德，时代一直在变。”

☆⑧朵娜：“哎呀呀呀呀……”

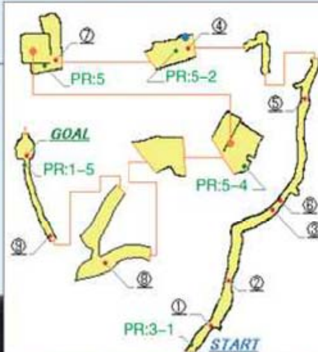
2. 将以上影像全部看完后，与飞空艇舰桥上的好兄弟对话，寻找托普利。

幻光河

Complete率：67.4%→68.2%

1. 寻找托普利

按照地图上的编号顺序寻找托普利，顺便执行以下 PR 和找新娘任务。找到托普利后获得效果配置盘“漆黑纹章”。



飞空艇

Complete率：68.2%→69.2%

1. 起居区

看完剧情能自由行动后选存个档，前往居住区进行彩排，得分在150以上就能获得饰品“若无其事”。彩排看起来复杂，但实际上玩家只需连打按键超过150次即可，不必执着于屏幕上的指令。

通讯幻光球 寻找托普利任务结束后

Complete率：69.2%→71.6%

1. 比塞德岛

①等贝古雷姆看镜头，☆贝古雷姆：“你或许已经听说了吧，我要回同盟总部的事。”

②☆露露：“喂～优娜。”

2. 基利卡岛

①将镜头靠近朵娜，☆朵娜：“你不在的话，家里太宽敞，让人坐立不安呀。”

②☆朵娜：“那样就能送到寺院喔。”（参考Complete率：70.0%）

③☆帕特罗：“朵娜送来的气球到了。”

3. 蘑菇岩街道

①☆露希尔：“同盟这边并不打算主动开战。”

②☆优娜：“翘班来看吧。”

4. 幻光河

①如果之前玩家推荐利安和艾德来幻光河，这里会出现他俩，但不影响完成率。

②☆艾尔玛：“真气人、真是的！”

5. 瓜德萨拉姆

☆乌诺：“那时，我们被寺院那些人使唤着，和萨诺一起，做尽了肮脏事。”（参考Complete率：71.0%）

6. 马卡拉尼亚之森－旅行公司

☆大赤屋：“我会赌上大赤屋的名字，把票卖得咔咔叫的说。”

7. 札纳尔坎德遗迹

①镜头靠近伊萨尔，☆伊萨尔：“我听他们说了，你好像要开演唱会呢。”

②镜头面对伊萨尔，不要跳剧情，听他说完话。虽然暂时不会提升完成率，但是会影响到Story Lv.5时贝薇尔的章节完成条件。

③镜头向左，看到躺着的伊萨尔，☆伊萨尔：“我该守护的东西……是……”

落雷平原

Complete率：71.6%→72.0%

1. 任务“拒绝怪物听众”

魔物在小地图上以红色箭头标注，朝着指示方向前进即可与其战斗，将其打倒后返回入口完成任务。这个BOSS有着很高的物理攻击，战前装备上提升防御或HP最大值的饰品，至少保证回复职业不会被其普通攻击秒杀掉。战斗时要以回复为重，尽量保持全员满血状态，特别是BOSS使用吐息攻击后要立即进行全回复。

《千言万语》演唱会

Complete率：72.0%→75.6%

1. 飞空艇

在舰桥上与老大哥、好兄弟、琉克依次对话，然后与托普利对话选择“演唱会开始”。

2. 千言万语

看完优娜的舞台表演CG。

3. 梅辰

演唱会结束后前往舰桥，靠近梅辰。

4. 露布兰

☆在与辛拉对话前，前往动力室从露布兰处获得“赤木幻光球5”。

5. 辛拉

在舰桥与辛拉对话，触发剧情。



Story Lv.5

飞空艇

Complete率：75.6%→77.6%

1. 老大哥

剧情结束后与舰桥上的老大哥对话，之后可通过各个地点的洞窟进入异界，☆但注意不要选择进入任何一处，点“取消”。

2. 辛拉

☆查看“赤木记录5”的影像。

3. 好兄弟

与好兄弟对话，☆听到“露露的宝宝生出来了”的消息。

4. 动力室

Complete率超过60%时，走到里侧的宝箱处，☆好兄弟登场并触发对话。Complete率超过75%时，☆会继续追加海鸥团名称来历的对话。

5. 老板

如果玩家在Story Lv.1～4的四个章节里都跟老板对话并选择“休息一下”，☆此时再选择“休息一下”，会触发老大哥对老板吐露自己爱慕优娜的心声。

6. 自由行动

之后是自由行动了，完成全区域的Episode Complete，便能获得本作最强换装“玩偶士”，但惟独要注意的是不能把札纳尔坎德留到最后一个。下文会给出推荐流程。

札纳尔坎德

Complete率：77.6%→78.4%

1. 回忆之地

Episode Complete

☆在Story Lv.2或Lv.3完成了猴子配对任务时触发。

2. 梅辰

在Story Lv.3瓜德萨拉姆的秘密区域选择听完梅辰的话时发生，☆讲述机械神兵的故事。如果在Story Lv.1的青年同盟本部与他对话，没有打断其对话并握手，☆会继续追加梅辰自身的故事。

路加

Complete率：78.4%→79.0%

1. 水斗球开幕！

水斗球游戏开启。

2. 追逐莫古利

Episode Complete

返回城郊左下角（记录点下方的平台）触发剧情，之后一路追逐莫古利，☆依次前往中央广场、联络桥、2号码头触发剧情后完成任务。

3. 破解幻光球

破解幻光球游戏开启。



基利卡岛

Complete率：79.0%→80.0%

1. 基利卡再度发生问题

Episode Complete

前往基利卡寺院，☆观看朵娜和帕特罗破镜重圆的剧情（只有在之前两次观看帕特罗吼坏通

讯幻光球才能触发）。完毕后获得效果配置盘“熟练秘术”。

2. 摄像男子

和扛摄像机的人对话观看建设好的基地，之后选择“我要去！”可从岛上的宝箱里获得攻击力界限突破的饰品“无敌印记”（前提是Story Lv.1和Story Lv.3也看过基地）。与地图上的黄色×印记对话可获得5枚吉欧帕劳德硬币。

3. 基利卡寺院

Episode Complete后再次前往基利卡寺院可获得一些宝箱，不过无关完成度。

比塞德岛

Complete率：80.0%→81.8%

1. 比塞德村

前往比塞德岛，☆与寺院前的瓦卡对话。

2. 海滩

Story Lv.4时在通讯幻光球触发与贝古雷姆的对话才会发生，☆从他那里获得“战友的幻光球”。海滩与比塞德村中央道路上可找到贵重品“黄昏水滴”，让优娜的特殊换装“百花之后”可习得伤害界限突破。

3. 比塞德岛・隘口

往村子方向走，在隘口遇到瓦卡，☆对话后观看“战友的幻光球”。

4. 比塞德村

Episode Complete

☆进入村子触发剧情。获得“战友的幻光球”的情况下，☆触发为孩子取名的剧情。

5. 射击游戏

与记录点旁边的达特对话可进行射击怪物游戏，总分到达2800以上可获得“坚钢矿石”。



密亨街道

Complete率：81.8%→82.0%

1. 玲侦探

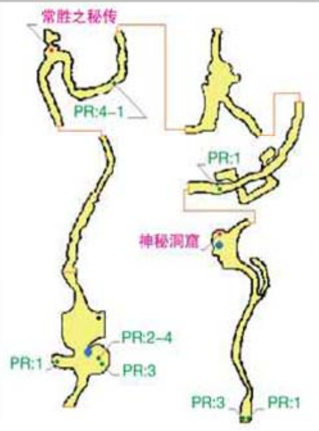
☆前往旅行公司见玲，如果玩家在前面的侦探环节严格按照攻略进行，这里可以推论出琉克是犯人，获得强力饰品“诸神黄昏”。该饰品不仅能让MP消费为0，黑暗骑士发动暗黑时消费的HP也为0。

2. 常胜之秘传

之后可在密亨街道骑乘陆行鸟。到达地图指定位置等待5秒，获得5个凤凰尾巴，然后切换区域返回，再在指定位置等待18秒，获得斩骑王突破损伤界限的关键道具“常胜之秘传”。

3. 秘密洞窟

在陆行鸟牧场将等级4以上的陆行鸟派遣到密亨街道且成功返回，可发现地图上的秘密洞窟。这部分玩家可以先不打，到后文的陆行鸟牧场任务部分一并解决。



蘑菇岩街道

Complete率：82.0%→83.4%

1. 青年同盟武斗大会

Episode Complete

将“不得了的幻光球”交给青年同盟时触发，靠近艾尔玛得知武斗大会的信息，之后先切换一次地图，☆然后返回原处与耶巴尔对话选择“参加参加”。打完7场比赛后，☆观看露希尔的演讲剧情。

2. 青年同盟总部

内部指挥台，☆从露希尔处获得“努吉的幻光球”。返回飞空艇与辛拉对话，☆观看影像“求死者”。

3. 赤木队

谷底的封印洞窟目前还欠缺6和8两个赤木幻光球，以后再去。

马卡拉尼亚之森

Complete率：83.4%→84.0%

1. 幻光之泉

若成功阻止了隆索族的暴动，可在这与僧官对话。

2. 圣泉 Episode Complete

若之前成功阻止了隆索族的暴动，可在这里触发剧情，当剩下优娜一个人后靠近泉水，☆会追加一段语音独白，获得效果配置盘“希望之光”。

3. 大赤屋

若Story Lv.3时还清了大赤屋的债务，☆前往旅行公司发生剧情。

落雷平原

Complete率：84.0%→85.0%

1. 怪物捕获

该地点的任务结束后将无法再捕获萨拉曼德尔，建议此时捕获。

2. 击退避雷塔的怪物

☆到达雷平原，击破避雷塔1～9号的高奇美拉，最后在10号塔挑战冯巴巴。装备吸收雷属性的效果配置盘或饰品，可免疫BOSS的魔法攻击，但BOSS死后会强制释放一次无法回避的“陨石术”，为了不被全灭，在其存活时先用战士的“魔溃”降低其魔法攻击力，确保安全。击破冯巴巴获得效果配置盘“坚守的勇气之光”。

3. 新的洞穴

Episode Complete

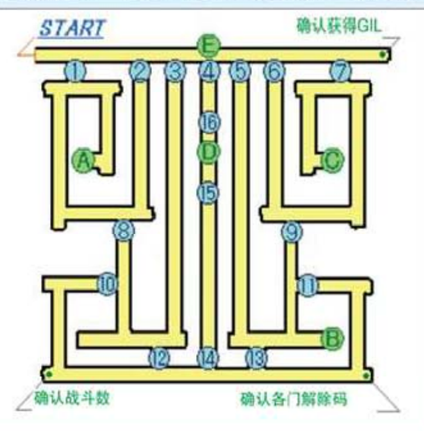
与阿尔贝德族对话选择进入洞穴，在里面找到希德后触发与马其那战车的BOSS战。该BOSS本体不强，麻烦的是旁边的3个探测器会封印我方各职业的特殊指令和技能，好在它们的血量都只有三位数，基本可以秒杀。任务结束获得“阿尔贝德语字典第7卷”

4. 飞空艇

前往甲板的船头位置，发生与希德的剧情。之后前往舰桥，☆靠近操纵席触发剧情。

5. 新的洞穴

救出希德后再度前往落雷平原上的该洞穴，可挑战新的加法数字迷宫，其中有不少好道具，包括斩骑王突破HP界限的“不败之秘传”，效果配置盘“应许之愈”和吸收全属性攻击的饰品“属性之王”。不过该迷宫非常繁琐，极度考验玩家耐心，在挑战之前请确保队伍中装备了“退魔护腕”（必备），并且准备纸和笔，用作备忘。这个迷宫里没有BOSS，不过途中有许多石壁挡路，玩家需要输入正确的密码才能开启石壁继续前进。密码的获得方法是前一个提示的右下数字＋开门时左上的数字，当然并不



是所有提示都会直接给出数字，有些提示会要求玩家计算从进入洞穴开始到某个门的战斗次数、获得的金钱数等内容，在装备退魔护腕的情况下直接以0代入即可；有时还会面对“XX号门的答案”这种提示，因此在行进途中随时记录，仔细记录每次开门时左上和右下的数字（上面的数字代表门的番号，下面的数字代表密码）即可顺利开启所有的石壁。每次开启石壁后都会出现两个宝箱，开启宝箱有机会直接打开一道门并获得提示。报酬中的“属性之王”需要挑战两次迷宫才能获得。

瓜德萨拉姆

Complete率：85.0%→86.2%

1. 回归的人们

Episode Complete

仅在阻止了隆索族暴动的前提下触发，在露布兰总部前遇到3名乐队成员，☆再跟卓梅尔对话完毕。

2. 卓梅尔

Episode Complete后，再来瓜德萨拉姆，左边有一扇打不开的门，☆与门前的卓梅尔对话。进门后获得效果配置盘“不屈斗志”，☆宝箱中找到“巴拉莱的幻光球”，☆与房间里的瓜德族少年对话。

3. 托普利的事务所

瓜德萨拉姆的右边是事务所，进去以后可在宝箱中找到“帝王指套”。

4. 飞空艇

返回飞空艇与辛拉对话，☆观看影像“寺院的秘密”。

幻光河

Complete率：86.2%→86.6%

1. 幻光河：Live！

Episode Complete

之前护送运输车、卖票和找乐队成员的3个任务都圆满完成的前提下触发，包括：东西没被偷走、10张票全部卖出、3名成员都找到，按照前文的攻略打便可。到南岸与托普利对话，☆选择“加入其中”。

安宁平原

Complete率：86.6%→86.8%

1.PR大战 终结！

Episode Complete

玩家对青空和银色两个公司中的任何一家到达400点以上，☆就能完成该公司的PR任务。

2. 剑技心得

如果在Story Lv.4用通讯幻光球观看了安宁平原上中年人藏宝箱的画面，这时可前往宝箱位置获得50000GIL，与中年人对话选择返还这笔钱，能获得饰品“剑技心得”。

3. 找新娘任务结束

4. 谷底洞窟

如果在Story Lv.3没有完成救出观光客的任务，再次来到洞窟可触发任务，能获得优娜特殊换装“百花之后”突破HP界限的贵重品。



陆行鸟牧场

Complete率：86.8%→87.0%

1. 捕捉陆行鸟

玩家首先需要捕捉4只潜在能力为5的陆行鸟，并且再多准备一只潜能等级不限的陆行鸟。可以就在临近牧场的安宁平原上捕捉，捕捉方式为随机遇敌，发现敌方里有陆行鸟后，要在它逃跑前喂基沙尔蔬菜，然后消灭其他怪物，只剩陆行鸟时再喂一颗基沙尔蔬菜便可捕获。捕获后可前往牧场中的饲养厩调查陆行鸟，确认其潜在能力是否为5。捕捉的陆行鸟潜在能力能超过当前的Story Lv，玩到这里是Story Lv.5，不会有问题。

2. 挖掘现场扩大

首次派往比卡涅岛的陆行鸟必定会失踪，但可以帮玩家开拓出新的挖掘地区“沙漠中部”，可以将潜能不为5的陆行鸟派去。派遣出去的陆行鸟在玩家遇敌一定次数后会返回，可以到遇敌地点装上“招敌护腕”，遇敌后逃跑来快速刷。

3. 陆行鸟的培养

给陆行鸟喂养3种蔬菜，能让其从1级成长到最高级，成长后的等级不得超过其潜在能力。从1级到2级需要喂10颗帕萨拿蔬菜，从2级到3级要喂10颗米梅特蔬菜，从3级到4级要喂30颗米梅特蔬菜，从4级到5级要喂40颗西其斯蔬菜。蔬菜的补给也是依靠战斗场数刷取，由于发现隐藏迷宫需要4只等级5的陆行鸟，因此玩家最少需要准备40颗帕萨拿蔬菜、160颗米梅特蔬菜和160颗西其斯蔬菜。获得蔬菜需要与克拉斯寇对话，选择“补给营养蔬菜”，帕萨拿蔬菜不用特别补给，先依次将米梅特蔬菜比例设置为100%，刷到160颗以后再设置西其斯蔬菜为100%，同样刷160颗。

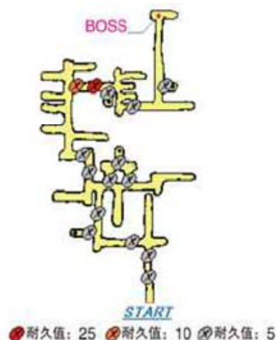
4. 获得效果配置盘

派遣的陆行鸟成功返回时如果没有发现宝物，且出发时体力不足100，有一定几率找到效果配置盘“力量追求者”和“勇者巡行”。陆行鸟等级越高越容易发现，探索的结果以及陆行鸟是否逃跑是根据与克拉斯寇对话时随机决定，因此如果陆行鸟逃跑或带回来的道具不是这两个，就可以读档重来。

5. 发现神秘洞窟

将等级4以上的陆行鸟派往密亨街道，可发现神秘洞窟。需要注意一旦发现神秘洞窟以后，玩家就不能用捕获茧捕捉陆行鸟了，想在怪物斗技场参加陆行鸟杯的玩家要提前捕捉一只。探索神秘洞窟不影响完成率，不过可以发现各种“精髓”系饰品，打完BOSS后能获得效果配置盘“无限魔力”，有兴趣的玩家可以挑战一下。

神秘洞窟里有许多墙需要用炸弹炸开，具体可参看地图。S炸弹每次可削减墙的1点耐久，M炸弹2点，L炸弹3点。打倒迷宫里的怪物能获得炸弹补给，迷宫最深处的BOSS是跳蚤之王，事先装备吸收火属性的饰品或效果配置盘能降低战斗难度。另外如果在其灵魂增驱的情况下打倒，能获得攻防各加40的冠军腰带，是不错的饰品。



6. 发现遗迹深处

Episode Complete

将等级1～5的陆行鸟各派出去探索3次（共计15次），然后将1军里的4只陆行鸟都设置为等级5的，切换一次区域以后再返回牧场，就能发现牧场深处出现了一个洞。探索该隐藏迷宫能获得AP3倍饰品“发育蛋”，用魔枪士与杂兵“最终究极武器”交战能学会“烈阳术”。进入迷宫后，先打倒中央道路上的族群吞噬者，然后打开同一水平线上的其他9道门，☆打开所有墙壁后能在最北面的墙里发现“不得了的陆行鸟”，关系到奖杯获得和完成率。另外该迷宫里能获得“修理大全”，在以后的任务中会用到，务必要拿。

嘎嘎扎特山

Complete率：87.0%→88.2%

1. 山门

在完成阻止隆索族暴动的前提下，在山门处往屏幕外的方向走，观看基马利与加利克的对话，☆然后靠近基马利与之对话。

2. 登山道 Episode Complete

在 Story Lv.3 时于落雷平原见过利安和艾德的情况下，☆在登山道上靠近基马利和加利克触发剧情。完毕后获得效果配置盘“远古圣兽”。



3. 利安 & 艾德

Episode Complete 后从飞空艇再返回嘎嘎扎特山，从着陆位置向左（视角的左，地图的东），从记录点上方的岩石攀登上去，可在基马利的雕像旁见到利安和艾德，对话获得效果配置盘“破灭之炎”。另外如果按照之前攻略与隆索族的人对话，14 项回答全部正确，还能在飞空艇着陆位置的右边看到优娜雕像，但与完成率无关。

比卡涅沙漠

Complete率：88.2%→89.4%

1. 寻找仙人掌怪

☆来到该地后自动开始任务，寻找 10 个仙人掌怪。剧情后和大仙人掌玛尔妮拉，和散发绿光的仙人掌对话可以得知小仙人掌的去向，下面列出所有仙人掌的位置。找到仙人掌后要玩一个迷你游戏，要在躲开仙人掌攻击的同时将其抓住，被攻击到会减少子弹的残余量。庆幸的是，迷你游戏的成功与否与报酬、完成率均无关，可以放松应对。每找到一个仙人掌怪以后返回自治区与其母亲对话，之后可刷新出其他寻找子女的仙人掌妈妈。最后在与弗拉雷的迷你游戏获胜可获得效果配置盘“成长的约定”，失败以后也可以在 Episode Complete 后再来挑战，问题不大。找到弗拉雷后发生一场 BOSS 战，☆获胜后完成任务。

顺序	名称	位置
1	罗碧比亚	比卡涅沙漠的绿洲
2	多美	比塞德岛的海岸
3	罗贝伊拉	瓜德萨拉姆的露布兰总部，秘密区域记录点附近房间里的宝箱
4	亚列克&艾罗亚	安宁平原与嘎嘎札特山相通的桥，随行鸟背上
5	伊斯拉雅	落雷平原北部某仙人掌石碑处
6	恰帕	基利卡之森中部右侧能按×键过去的岛
7	艾利欧	嘎嘎札特山的隘口，雪山与祈祷者断崖的交界处
8	芭切拉	基利卡岛朵娜的家
9	弗拉雷	仙人掌怪自治区的洞窟（先与大仙人掌对话出现选项后才能进入洞窟）

3. 沙漠的最终决战

Episode Complete

☆击破安格拉・曼纽

比较难对付的一个 BOSS，HP 高达 33 万，魔法威力极高，如果早期不能迅速击破双手并将我方 HP 上限提上去，很容易快速全灭。建议配置为黑暗骑士＋魔枪士＋道具射手的组合，黑暗骑士装备效果配置盘“武士荣誉”，用奥义“无双”提升攻击力，确保一次“暗黑”的伤害可以消灭左右手；魔枪士装备缎带和水晶手镯，技能方面至少要习得魔枪弹“吸收”、“非凡防御”，有“白色微风”更好，吸收可从斗技场的原型奇美拉处习得，非凡防御可以从斗技场的海蜇处习得，白色微风从比塞德岛洞窟里的夸尔之后处习得，习得方法为用妖术使它们混乱，它们就会使用这两种技能来回复自己；道具射手装备缎带和水晶手镯，以百万治疗剂回复，“治疗剂＋体力药”的合成弹可令我方 HP 上限翻倍。



战斗开始后，魔枪士和道具射手分别使用非凡防御和“治疗剂＋体力药”的合成弹，确保不被秒杀，一旦挺住 BOSS 第一轮的魔法轰炸后，黑暗骑士使用暗黑攻击双手，道具射手不断回复，魔枪士则用“吸收”来削减 BOSS 的 MP。一旦双手击破，BOSS 就会不断复活它们，基本无暇攻击我方，只要等其 MP 耗尽，就意味着胜利到来了。战斗完毕获得效果配置盘“神速一击”，☆ Episode Complete 后再度来到仙人掌怪自治区观看玛尔妮拉转生的剧情。

乔瑟寺院

Complete率：89.4%→90.2%

1. 挑战马其那派的自信制作

进入乔瑟寺院的大堂，选择“战斗”后开始任务，☆打赢最初形态的实验机。获得“阿尔贝德语字典第 26 卷”。若此时玩家没有收全 26 卷阿尔贝德语字典且未将实验机强化到最大，☆会触发派茵教优娜说阿尔贝德语的剧情。

2. 寻找所有修理零件

接下来要修好被打坏的实验机，需要 5 个修理部件。注意收齐部件后只能修理一次，如果修理完了还未将实验机强化到最大就贸然去挑战，就无法完成 Episode Complete 了，千万要注意。以下是各修理零件的位置：

所有修理零件获得方法

零件名称	获得方法
修理之魂	和乔瑟寺院左侧房间里坐着的人对话
资源回收的精神	和乔瑟寺院2层的男人对话并输入密码“玛尔妮拉”
简单修理法	乔瑟寺院外右上方的空地上有3只猴子，站在正中央当3只猴子一起跳起的时按○键就能拿到，推荐连按○键
修理手册	密亨街道上某个机器人的身上，出现在哪个身上完全随机
修理大全	安宁平原隐藏迷宫中获得

3. 挖掘强化零件

前往比卡涅沙漠与浮空车骑士对话，可前往各地挖掘零件，零件在地图上以黄色 × 标记。零件的出现是随机的，玩家要挖掘攻击、防御和特殊三种零件，每种零件又分 Z、S、A 三个型号，Z 记 5 分，S 记 3 分，A 记 1 分，玩家最终要让攻击、防御和特殊的各自分数都达到 38 以上，大约需要挖掘 60 次左右。在沙漠中部挖掘时可多留意一下白色 ×，有一定机会获得“沙漠钥匙”，能打开营地的宝箱获得效果配置盘“富翁之证”。

4. 击破最强实验机

Episode Complete

分数攒够后，前往乔瑟寺院，到最上层打败最终强化形态的实验机。该 BOSS 本身难度并不高，做好物理攻击的防御准备即可，不过魔枪士可以学到“大屠杀”，有余力的话建议学一下。用水晶手镯、坚钢矿石等饰品提升抗打能力，学到以后再全力击破。

贝薇尔

Complete率：90.2%→91.2%

1. 马洛达

若 Story Lv.4 时向伊萨尔讲述了贝薇尔的情况，☆可在中心街道触发与马洛达的对话。获得效果配置盘“灾祸守护者”。

2. 最强变装幻光球“玩偶士”

按照攻略进行到这里，玩家应该已经达成全 Episode Complete 了，在飞空艇上自动发生剧情，☆获得“玩偶士”。

3. 圣贝薇尔庙

进入贝薇尔寺院，从左侧可看到通往圣贝薇尔庙的魔法阵。穿过魔法阵，☆在最上层与帕瑟对话后获得“赤木幻光球 6”。系统会提示玩家是否观看影像，先选否，回飞空艇确认一下完成率是否为 91%，☆然后再在辛拉处观看“赤木记录 6”。

圣贝薇尔庙

Complete率：91.2%→91.6%

这是一个与主线无关，但若要一周目达成100%所必须挑战的隐藏迷宫，它有着以下特征：

①每到20层会遇到一个BOSS，打倒100层的特列玛后完成Episode Complete。每击破一个BOSS，下次进入时可选择该层作为起始楼层。

②每一层的地图都是随机生成的，踩到魔法阵上可传送到地面，下次可直接从该层继续探索。

③几乎所有能够发动灵魂增驱的怪物都会在该迷宫里出现。

④即使装备了"退魔护腕"，在迷宫中依然会遇敌。

⑤打倒地图上的提灯怪可出现新的道路。



1～20层

圣贝薇尔庙共有100层，当前目标是先突破20层获得"赤木幻光球8"。此外为了完成辛拉的生物百科，在圣贝薇尔庙里建议将所有遇到的怪物都刷出灵魂增驱状态。刷灵魂增驱听起来比较麻烦，但实际上只要触发了该种族任何一种怪物的灵魂增驱，之后逃跑即可。下次再遇到相同种族的怪物，它会在行动时自动灵魂增驱，继续逃跑便可方便刷取。先到20层打倒阿拉涅亚，获得"赤木幻光球8"，☆观看其中的影像并返回飞空艇。

磨菇岩街道

Complete率：91.6%→93.2%

1. 捕获

在进入封印洞窟前，先将蘑菇岩街道的耶巴尔、露希尔和艾尔玛用SP捕获茧捕获。对于二周目想走新耶朋党路线的玩家而言，这是最后的捕获机会。

2. 封印洞窟

Episode Complete

至此应该集齐了所有赤木幻光球，☆进入谷底洞窟。在洞窟内发生5连战，需要注意的是第五战对抗努吉，我方HP在3000以下时会诱发努吉使用固定伤害为5000的极光，保险起见全员装备水晶手镯和玩偶士，将HP撑到6000以上。☆打倒所有的幻光体后获得效果配置盘"至高之光"，完成赤木队的剧情。

异界

Complete率：93.2%→94.4%

1. 前往异界的路线

与舰桥上的老大哥对话，可选择从5处寺院进入异界，其中贝薇尔地宫的地形最为简单，☆选择进入。一路上需要打湿婆(希瓦)、梅格斯三姐妹和灵魂(阿尼玛)这三只召唤兽，以玩偶士的能力可以轻松取胜，击破灵魂获得效果配置盘"不灭之魂"。路上的宝箱都是大路货的消耗品，可以无视。

2. 异界深渊

☆击破灵魂后到达异界深渊，☆靠近露布兰与之对话。之后如果玩家从其他四条路线各进入异界一次，可获得效果配置盘"终焉之日"。其中乔瑟寺院和安宁平原谷底通往异界的路线稍有复杂，乔瑟寺院中途需要操作岩石，依次选择3、2、1将岩石碰撞到指定位置才能通过；安宁平原谷底则需要在传送4次以后向屏幕里面的方向走，如果向屏幕外方向走的话会陷入死循环。



飞空艇

Complete率：94.4%→95.4%

1. 辛拉

从异界深渊返回后，☆与辛拉对话，可观看关于星球能源的剧情(似乎是《FF VII》里的魔晃)。

2. 好兄弟

达成以上剧情，且Complete率在70%以上时，☆前往甲板触发好兄弟与老大哥的剧情。如果在甲板上没有看到他们，可以先返回一次舰桥再回来。

3. 希德

达成以上剧情，且Complete率在80%以上时，☆前往居住区触发希德一家的剧情。

4. 琉克

达成以上剧情，且Complete率在95%以上时，☆前往甲板靠近琉克触发剧情。

圣贝薇尔庙

Complete率：95.4%→96.0%

接下来就要正式开始攻略圣贝微尔庙的百层迷宫了。

21～40层

BOSS 黑元素

魔力最强的魔物，物理防御很高，技能"最终究极"很容易让我方全灭。不过它只有9999的HP，此战我们就不要上回复职业了，开场后就全力进攻，要在它没用"最终究极"前快速将其消灭掉，武士的"光弹"可对其造成有效伤害，实在打不过就用武士的"丢钱"或赌徒的"贿赂"，直接用钱搞定，打败它可以拿到"倍速护腕"、"穷途末路之力"等多个珍贵饰品。

41～60层

BOSS 山峰蜗牛

除了可以秒人的招式"百万重压"外不具任何威胁，由于这招是单体攻击且使用间隔较长，因此我们要做的就是及时把倒下的成员救起来，剩下的就是慢慢消磨BOSS的HP了。推荐使用回避高、速度快的盗贼来作战，配上饰品"穷途末路之力"能更快结束战斗。

61～80层

BOSS 查克

石化之眼非常麻烦，外加BOSS的行动速度非常快，经常我方还来不及解开石化状态就被BOSS的追加攻击打出战场了。最简单的办法是全员使用盗贼职业使用普通攻击进行连锁，先在设定里将ATB模式设为"动态"，ATB速度设置为"快速"，掌握好攻击节奏可以形成无限连击，屈死BOSS，顺便还可以把99连击的奖杯给拿了。注意派茵的盗贼二连击间隔很短，不要因此错过节奏。

81～最底层

BOSS1 舍弃一切者

效果配置盘里需要有玩偶士、黑暗骑士、道具射手、赌徒，ATB模式设为"等待"模式(非常重要！)，全员需要装备防止"停滞"的饰品，另一个饰品着重提升防御力即可，三人在装备玩偶士和黑暗骑士时的物理防御力不得低于200时再来挑战。事先让优娜保持玩偶士状态，以便特列玛战时有足够的存活力用大复活救起其他同伴。本战考虑到后面特列玛的特殊性，该BOSS要让赌徒用100万金钱贿赂，成功后获得10个左右的黑暗物质。

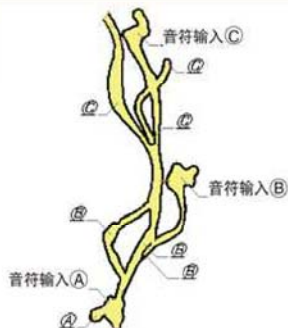
BOSS2 特列玛

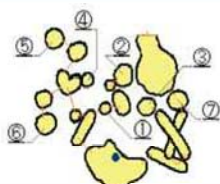
本战的关键是能否及时让道具射手用出"治疗剂＋黑暗物质"的合成弹圣战之药，只要在我方全员存活时用出，由于BOSS的攻击频率非常高，我方在很长一段时间内都可保持无敌状态。成功后，我方只要让两名黑暗骑士以"暗黑"主攻，道具射手以"压箱宝"里的百万治疗剂不断回复HP，基本可以屈死BOSS。如果玩家角色攻击力不够高，暗黑无法打出9999伤害，圣战之药的效果可能会断一次，这时要立即再使用一次该合成弹，防止被秒。这样我方基本可以保持全程无敌状态，完虐BOSS。击败他可以获得全能力大幅提升的饰品"钢铁男爵"。打完迷宫后可以再度进入最下层，无限挑战舍弃一切者。



异界核心

Complete率：96.0%～100%





返回飞空艇后查看一下Complete率，如果是96.0%的话，在打完结局后就能一周目事件100%完全制霸了。想要最强效果配置盘的玩家可以此时去刷一下全怪物的灵魂增驱，这也涉及奖杯的获得。想提前观看结局的话，可以按以下流程进行。

与飞空艇舰桥上的老大哥对话，选择进入异界深渊，从深渊左边的光晕进入异界核心。异界核心由两个地图组成，玩家需要成功解谜才能前进。第一个地图上有3处音符输入点，需要先对应字母编号找到乐谱，然后到琴旁输入。进入第二个地图后，原则上玩家需要按照地图上的编号依次回收音符，但是路途比较复杂，建议故意失败，强行突破守护这里的达哈卡圣兽。以玩家击败特列玛的队伍，消灭该怪物是非常轻松的，更为重要的是，如果不在这里击破达哈卡圣兽，它不会在圣贝薇尔庙的百层迷宫中出现，影响到全怪物灵魂增驱的刷取。之后就是一本道地直面最终BOSS即可，以玩家现在的队伍强度，打法就不赘述了。

最终战结束后，会出现优娜在异界深渊的花海中行走的画面，按下○键后巴哈姆特的祈祷者出现并询问优娜的愿望，选择“想要一起走下去”即可进入提达复活结局。



Last Mission

这部分独立于本篇之外，玩家可以跳过本篇直接攻略这个模式。该模式下玩法和本篇有较大区别，玩家的目的是爬上80层高塔，完成80层后还可以获得相关的奖杯，不过可惜的是本模式没有二周目的设定。相比较本篇，Last Mission的玩法还是很丰富的，特别是喜欢迷宫式探索的玩家们千万不要错过哦！

游戏基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	角色移动
左摇杆	拉近、转动视角
○	通常攻击/确定
□	选择射程内的目标，配合方向键为快速回转
△	菜单
×	取消
L1	左转
R1	右转
SELECT	配合×键为原地待机跳过当前回合
START	暂停

基本菜单一览

名称	作用
道具	查看/使用道具
着装	查看/更换当前持有的变装幻光球
技能	使用当前装备的变装幻光球技能
脚下	调查脚下可以拾取的道具，部分道具在包囊满的情况下可以调查后就地使用
整理	整理当前包囊里的道具
状态	查看当前玩家的状态
设定	更改基本设置

游戏基本玩法

该模式的玩法和本篇大不相同，类似《风来之西林》系列”，玩家需要在被划分为格子的迷宫中探索。每行动一次就会消耗一个回合，敌人同样也会行动，玩家的目的是在迷宫中探索并找到下一层的电梯，进入更高的阶层。整个迷宫一共80层，想要到达最高层，必须在迷宫中不断地提升实力才行。

角色的等级和状态

角色的等级通过打倒敌人后获得EXP来提升，等级提升后会增加所有的基本能力，MP的上限也受玩家的等级影响。另外，还有特殊的药在饮用后也可以直接提升角色的等级，这些药一般都比较难获得，一旦看到的话推荐立刻使用。

变装幻光球

和本篇一样，玩家可以在Last Mission中使用除本篇三位女主角特殊换装外的所有变装幻光球，只不过变装幻光球的使用方法和效果与本篇有很大区别。Last Mission中每种变装幻光球一开始都有机会取得，取得后即可装备。每个变装幻光球只有3个技能，3个技能又分为主职业专用技能和通用技能。玩家一次最多能装备5个变装幻光球，而装备的第一个变装幻光球即是玩家的主职业，后面几个则为副职业，主职业可以使用变装幻光球的所有技能，副职业则只能使用通用技能。变装幻光球和角色一样也有等级之分，通过合成的方法可以将同职业的变装幻光球进行升级，等级会相加，这一点要和角色升级的概念区别开。变装幻光球都有单独的HP和能力，可通过升级得到提升。作为主职业时就能显示出当前变装幻光球的能力和HP，副职业则会增加该晶球一定的HP和一半能力给玩家。Last Mission中没有防具的概念，玩家受到攻击会削减当前主职业变装幻光球的HP，削减到0的话晶球会被破坏，并自动更换下一个变装幻光球，如果没有晶球的话玩家就会处于无保护的裸奔状态了。



全变装幻光球解析及技能一览



枪手

枪手的命中率和物防较高，可以使用远距离射击，对付空中的敌人有优势，攻击不容易Miss，再加上攻击距离为远程，安全性较高。但物攻和魔防较低，HP是所有变装幻光球里最低的，不升级的话中期就很容易被敌人一击必杀。技能方面大部分都是远程攻击，乱击的威力可以通过回合数累计，但实际等待时间太长，难以发挥威力；怪物贯穿弹是为数不多的复数攻击技能，实用性较高，可算是枪手真正的主力技能。枪手可组合出的被动技能中，绝对命中、防御混乱和火焰无效比较实用，其他的就比较鸡肋了。

技能名称	属性	消耗MP	效果
乱击（主职业专用）	物理	6	根据回合的持续数来增加攻击次数，使用后需要冷却一定时间
十字射击	物理	4	攻击自身四周3格距离内的目标
怪物贯穿弹	物理/魔法	4	正面距离为3格的贯通射击

白魔道师

白魔道师升级时魔力、物防和回避率会上升，但物防和命中率依旧较低。白魔道师的魔力很不俗，惟一的一招攻击魔法神圣配合高魔力能够制造很高的伤害，同级的情况下打杂兵几乎都是一击必杀。但消耗MP过高是个问题，需要被动技能来控制和回复，且这招只能为主职业时才能使用。白魔道师还会异常状态恢复和HP大回复魔法，回复量非常高，也是游戏中为数不多的回复手段之一，用来当副职业很实用，几乎是全程必装备的变装幻光球之一。白魔道师可以组合出损伤1/2和魔力特训等被动技能，其中就数这两个使用度较高，火焰无效的被动技能在特定的层数也能派上用场。

技能名称	属性	消耗MP	效果
神圣（主职业专用）	魔法	8	射程为3格的对敌单体圣属性魔法
大疗伤	魔法	5	回复大量HP
复原	无属性	4	自身的毒、暗黑、MP消费2倍、混乱等异常状态恢复

黑魔道师

该职业魔力的成长是最高的。相较于本篇，物防和魔防要高一些，一定程度上弥补了生存能力差的缺点，但HP的成长依旧不高，必须要有回复技能支持。技能方面，黑魔道师的主力属性魔法会根据使用的角色发生变化，其中优娜是火属性、琉克是雷属性、派茵则是冰属性，由于只能使用单个属性，实战中遇到对应属性吸收的敌人时就会比较麻烦（除非玩家用歌姬的技能来换人）。通用魔法中的最终究极是对全屏的强力魔法，毒化是对单体的毒属性攻击，没有实际伤害。最终究极虽然无属性且伤害高，但消耗MP也是全职业中数一数二的，没有MP回复的支持很快就会见底。黑魔道师作为主职业的话，持久作战力和生存力没有暗黑骑士或训练师强，因此还是推荐作为副职业。黑魔道师被动技能中的逐渐回复MP很实用，探索必备，剩下的雷电无效和魔法防御力特训可以根据情况切换。



技能名称	属性	消耗MP	效果
最终究极	魔法	18MP	对当前房间内所有敌人的魔法伤害
大火焰（优娜专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体火属性大伤害
大雷电（琉克专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体雷属性大伤害
大暴雪（派茵专用）	魔法	4	射程为3格的对敌单体冰属性大伤害
毒化	无属性	4	射程为1格的对敌单体毒属性攻击

道具射手

魔法攻防能力以及命中率较高，加上自身和枪手一样普通攻击为远距离，使用起来安全性相对要高一些。但缺点也很明显，HP和物攻明显不够，被敌人近身的话非常危险，中后期远距离攻击敌人也要磨上好久，敌人一多的话就非常麻烦了，不适合当长期的主职业。道具射手的攻击技能很鸡肋，两个攻击技能都要消耗道具才能造成伤害，到后期一般也不会有玩家舍得拿自己手上或场地内的道具去攻击敌人的。惟一有用的道具复原可以解除道具的诅咒和炸弹状态，在部分时候能派上用场。道具射手组合的技能当中只有绝对命中和魔法防御力特训较为有用，总体算是实用度较低的职业。

技能名称	属性	消耗MP	效果
道具加农（主职业专用）	物理/魔法	2	投掷道具攻击前方3格内的敌人，珍惜度越高所造成的伤害越大
道具地雷	物理/魔法	3	破坏房间内的道具对房间内所有敌人造成伤害，每有一个道具造成一次伤害，道具的珍惜度越高伤害越大
道具复原	无属性	3	解除道具的咒い和BOM状态

黑暗骑士

这是中期以后的主力职业之一。首先其自身的物攻和魔力成长都极高，无论是用自身的技能还是副职业的魔法效果都不俗，再加上不错的HP成长，晶球等级提升起来后生存能力在所有职业中名列前茅。另外，黑暗骑士最大的优势在于两个攻击型技能暗黑剑和黑暗天空范围都极大，威力也相当不俗，且两个技能一个物理一个魔法，即使没有副职业的魔法支持，对付魔法弱点型敌人也不会束手无策。之所以说中后期才能成为主力，原因在于这两个技能使用时消耗的是玩家的HP而不是MP，且消耗量是固定的（注意消耗的是玩家自身的HP，不是变装幻光球的HP，所以在不存在使用技能后自身处于危险状态一说），因此在玩家等级没提升起来前，用两次就得进行回复，不过只要等HP提升到200左右就可以大胆放开用了，副职业只要有个白魔道师基本不用担心HP消耗大的问题。惟一要说缺点，就是物防稍微偏低，注意回复即可。暗黑骑士可以组合出的被动技能中大部分效果都很实用，特别是逐渐回复MP、黑暗攻击和防御混乱，在攻关过程中都是必须要用得到的。

技能名称	属性	消耗HP	效果
暗黑剑	物理	40	消耗HP给予一定范围内所有敌人伤害
黑暗天空（主职业专用）	魔法	80	消费HP随机给予全房间的敌人大幅伤害
死亡宣告	无属性	5	消耗HP让3格内的目标进入死亡宣告状态

盗贼

盗贼的普通攻击虽然是二连击，但实际上每一击的威力只有正常攻击力的一半。盗贼的回避率和命中率是所有职业中最高的，攻击时一般不会出现Miss的情况。技能中，发现陷阱是非常实用的辅助技能，可以让当前层所有的陷阱显示出来，后期如果作为常用职业的话实用度很高，否则一个诅咒和掉落的陷阱有可能让玩家读档重来。另外，盗取道具也是为数不多的偷盗技能，一些创始者身上的强力装饰品只有用该技能才能获得。盗贼的缺点很明显，攻击力极低，HP也很难提升，技能全是辅助型的，不适合用来当主职业。盗贼可以组合出的被动技能中，物理防御力特训以及闪避陷阱是比较实用的，前者可以增加升级时提升物防的概率，后者可以让玩家在探索中无视陷阱，对后期探索的辅助效果显而易见。

技能名称	属性	消耗MP	效果
发现陷阱（主职业专用）	无属性	5	显示当前房间内的所有陷阱
盗取道具	无属性	3	盗取1名敌人的道具
影缚	物理	3	使3格内的1名敌人无法移动

魔枪士

魔枪士的基础能力中，魔力和物攻成长都不错，魔防也较高，但物防和HP就有点不够看了，实战中晶球等级不高的话很容易被打成濒死状态，不过好在有3格的射程可以多少增加些安全性。如果单看魔枪士可以使用的技能的话，当之无愧会成为最强的主职业，但实际上魔枪士并没有那么强的能力。夺取敌技一共可以抽取9种不同的技能，效果从回复、辅助到攻击一应俱全，其中还包含了诀别深渊这种超大范围的强力攻击技，除60层以上的个别敌人外，都具有一击必杀的威力，效果绝对出众，但释放时只限主职业为魔枪士使用。并且和本篇不同的是技能并不是抽一次就能永久使用，而是变成了抽几次用几次，且技能最多能容纳8个，连不同技能每种存一个都不够，部分敌人的技能还不是必定能抽到，因此持久作战能力大打折扣，这也是魔枪士无法成为最强主职业的重要原因。好在该模式下几乎所有敌人都能抽到技能，不会长时间处于没技能用的状态。魔枪士最后一个技能对空弹对空中敌人有特效，对付一些会死亡宣告的敌人效果不错，可以多加利用。总体来说算是一个好坏参半的职业，想要作为主力的话一定要尽可能提升变装幻光球的等级，增加基础攻击能力和最大HP。魔枪士参与的被动技能里除了防御MP2倍外都是非常实用的，特别是黑暗攻击和绝对命中，组合出来后对付一些物理型敌人时效果拔群!

技能名称	属性	消耗MP	效果
敌技（主职业专用）	–	–	使用已经抽取的敌技能
夺取敌技	无属性	2	夺取1格内敌人持有的技能
对空弹	物理/魔法	4	对射程为3格的飞行系敌人有特效的射击

赌徒



MP的情况了，对付一些以魔法为主的敌人也有很强的牵制效果（敌人也有MP限制，用完后同样无法发动技能）。技能轮盘可以随机抽取10个技能释放，和本篇一样非常考验人品的职业，首先基础能力中魔法攻防偏高，回避率也不错，由于自身没有稳定的魔法输出技能，必须搭配副职业才能让不俗的魔力有用武之地。除此之外HP的成长极其低下，远距离的攻击方式虽然能增加一点安全性，但作为主职业的话生存能力依旧堪忧。赌徒的技能中双重骰子和MP骰子分别是物理攻击和MP攻击，前者在基础物理攻击较高的情况下，虽然要看人品，但平均输出并不低；后者削减对手MP的同时还能为自己回复等量的MP，是很强力的支援回复技能，副职业有白魔道师的话基本就不会出现缺效果非常全面且极端，攻击基本全屏一击必杀，回复则是HP、MP全回复，甚至还有等级直接上升或下降的效果，但实战中发挥极不稳定，且负面的效果数量居多，绝对的人品技，不能指望长时间的稳定输出。总体来说，该职业算是娱乐性和辅助能力居多的一类，用在副职业上尚可，特别是搭配魔法型主职业，能增加其持久作战时间。赌徒可组合出的被动技能都比较鸡肋，只有闪避特训和识破近处陷阱稍微有点用，前者增加升级时回避率提升的概率，后者可以发现自身周围8格内的陷阱，但明显没有盗贼的技能实用度高。

技能名称	属性	消耗MP	效果
轮盘	–	3	随机从10个技能中抽取一个释放，有负面效果的技能存在
双重骰子	物理	5	对3格内的敌人造成随机2个筛子数字相加次数的伤害
MP骰子	物理	4	对3格内的敌人造成随机1个筛子数字次数的MP伤害，同时回复伤害等同量的MP

玩偶士



根据使用角色不同，实际作战能力也有区别的职业。首先，玩偶士的基础能力中，物防和魔防较高但HP较低，加上输出能力也一般，生存能力只能算中规中矩。通用的两个技能迷你重力和弹跳波纹，前者会让3×3格范围内的敌人HP下降1/4，这招只有在BOSS战中有实用价值，特别是最终BOSS（本作中几乎所有敌人都吃这招），但通常情况下就不太好用了，毕竟本模式下HP最高的普通敌人也不会超过500的HP；后者范围类似枪手的十字射击，攻击前后左右3格内敌人的同时还具有击退效果，进一步增加生存能力；玩偶士的专用技能根据使用者会有不小的区别，其中优娜的最为普通；琉克的在攻击时一定概率附带一击必杀效果，稍微要比优娜的好用一些；派茵的最为强力，可以给目标造成自身等级×5次的攻击伤害，但需要有MP回复能力以及等级提升的支持，后期对付一些皮糙肉厚的敌人非常有效，实战中是否作为主职业就看玩家选择的角色和喜好了。玩偶士可用的被动技能中隐藏商品和损伤1/2很常用，前者可以购买商店里的高级道具和装饰品，一些强力装饰品，例如AP2倍就只有通过该技能才能购入，损伤1/2更是探索高塔全程必备的超强力防御技能。

技能名称	属性	消耗MP	效果
莫古光束（优娜主职业专用）	魔法	5	射程为3格的光线攻击
来自星空的朋友（琉克主职业专用）	无属性	5	射程为3格的召唤攻击，一定概率附带一击必杀效果
仙人掌机关枪（派茵主职业专用）	无属性	14	对3格内的敌人造成自身角色等级×5次的固定伤害
迷你重力	无属性	4	对一定范围内的所有敌人造成最大HP1/4的伤害
弹跳波纹	物理/魔法	4	对前后左右4个方向上的敌人进行攻击，同时具有击退效果

超能力者

超能力者只有一招攻击技能，不过威力大且范围覆盖全屏，通常用这一招足够扫清迷宫中的敌人了，但缺点是消耗过大，需要有MP回复技能辅助。另外两个技能为辅助型，一个可以用来快速赶路，另一个可以将面前的敌人直接传送到地图的任意位置，对于探索有一定的帮助。超能力者的魔攻和命中相对较高，正好可以配合攻击技能超能炸弹，但由于自身的HP较低，实际作战中推荐作为副职业会比较好，反正最重要的攻击技并不是职业专用的。超能力者可以组合的被动技能中，闪避陷阱和危机时力量全开用处较大，前者可以不触发陷阱的情况下随便探索，后者在HP30%以下时通常攻击翻倍。

技能名称	属性	消耗MP	效果
光速转移（主职业专用）	无属性	2	直线型的快速移动技，除非碰到障碍物否则不会停下来
超能炸弹	魔法	12	对房间内的所有敌人造成大伤害
念动力	无属性	3	将1格内的敌人随机传送到该层的其他地点



庆典士

强攻型职业，本身的物理攻击、魔法攻击和命中就比较高，稍微强化一下输出能力绝对出众，再加上并不低的HP成长，可作为主职业候选使用，惟一较低的是物防，有白魔道师为副职业会比较好。技能方面，两个攻击技能大型烟火和老鼠炮都是万能属性，能应对任何种类的敌人，且前者为全屏后者为单体附带停止效果，实战中效果很不错，惟一的缺点是大型烟火消耗MP比较高，必须要有MP回复的被动技能支援。神签和赌徒的技能一样都是使用后随机出现效果，但有辅助、有攻击且不会有负面状态，加上MP消耗极低，稳定程度要比赌徒高很多。庆典士可以组合的被动技能比较多，不过实用较高的只有隐藏商品和防御黑暗两个，虽然还有个打倒敌人回复2点MP的打倒就回复MP，但实战中没有5回合回复1点MP的逐渐回复MP效果好。

技能名称	属性	消耗MP	效果
大型烟火（主职业专用）	物理/魔法	16	对房间内所有敌人造成大伤害
神签	–	3	随机释放一个技能
老鼠炮	物理/魔法	5	对1格内的敌人附带停止效果的攻击

训练师

物理攻击、魔法防御和命中率较高，HP也是全职业中数一数二的，除了物防较低外没有明显的弱点，稍微培养一下是绝对的主职业，配合伤害减半的技能基本很少需要回复。训练师的技能中，通用技能长程射击对正面的射程无限，无论有多远都可以攻击到直线上的敌人；另一个单体攻击技能虽然根据使用角色不同有所变化，但实际效果都是一样的，均为对单体的大伤害；最后一个最具特色的技能也会根据使用角色不同有所区别，优娜为挖洞，可以随机挖到一些道具，其中还包含属性吸收这类只有该方式才能得到的强力装饰品；琉克为虏获，攻击同时会附带偷盗效果，实际偷盗概率不低；最后的派茵可以偷取敌人的经验值，可更快地增加升级速度。实战中作为主职业的话，搭配强力的辅助和回复技能基本可以横扫整个迷宫。训练师可组合的被动技能有雷电无效、防御死亡宣告、物理攻击力特训以及逐渐回复HP，4个技能都不常用，但在特定的层数内还是有一定的效果，例如隐藏房间中需要的防御死亡宣告等。

技能名称	属性	消耗MP	效果
挖洞（优娜主职业专用）	无属性	4	挖掘前方1格内的地面，一定概率随机获得道具，一层最多能挖掘5个道具，小概率可挖掘到的特殊装饰品为炎王指环、冰灵指环和雷龙指环，可以吸收对应的属性伤害回复HP
虏获（琉克主职业专用）	无属性	5	攻击1格内的敌人同时附带偷盗效果
盗取EXP（派茵主职业专用）	无属性	2	盗取1格内敌人的EXP
长程射击	物理	4	攻击正面无论多远的敌人
集合！（优娜专用）	物理	6	召唤同伴对1格内的敌人造成多次伤害
过来！（琉克专用）	物理	6	召唤同伴对1格内的敌人造成多次伤害
来啊！（派茵专用）	物理	6	召唤同伴对1格内的敌人造成多次伤害

战士

战士除了HP和物理攻防外，其他能力都比较普通，不过这3项能力已经足够用了，强化一下命中率更出色。战士的两个攻击技能迟缓攻击和心溃，前者攻击的同时一定概率可以取消敌人下回合



的行动，晶球的等级越高成功率越高；后者能造成普通攻击约3倍的伤害，二者配合得好可以让敌毫无还手之力，但需要MP回复能力的支持，不然消耗极快。完全防御是战士的招牌技，使用后一定回合内免疫所有伤害，且不用作为主职业也能使用，在被围攻的情况下能起到救命的作用。战士稍微比较实用的组合被动技能只有打倒就回复HP，不过回复效果不如直接用魔法，正面无敌看上去很牛，但除非是对付不会移动的敌人，否则敌人很容易就绕到玩家侧面去了，对付单个敌人时配合迟缓攻击效果会比较明显。

技能名称	属性	消耗MP	效果
迟缓攻击（主职业专用）	物理/魔法	3	攻击1格内敌人的同时一定概率取消下回合该敌人行动的机会
完全防御	无属性	20	一定回合内免疫所有攻击伤害
心溃	物理	6	对1格内的敌人造成大伤害

武士

武士的物攻很高，HP和魔防也不俗，稍加培养后可以成为主职业，惟一的缺点在于物防和命中欠佳，可以从这两方面弥补一下。武士最出彩的地方在于其技能斩铁剑，效果是一定概率将敌人一击必杀，实战中使用下来命中率起码在50%以上，除了免疫该效果的敌人外，对付后期皮糙肉厚的敌人时效果非常好。即使不吃这招，武士还有3方破可用，虽然攻击力不算太出众，但可攻打到前方横向3格内的所有敌人，算不多见的低消耗范围技。最后一个丢钱就比较鸡肋了，伤害等于投掷金钱的百分之一，对于该模式赚钱方式单一的情况来说基本可以忽略了。武士可组合的被动技能中危机时力量全开、防御黑暗和防御死亡宣告比较实用，前者可以在危机时加快战斗节奏，后两个防御技能在特定的地点也会用到。



技能名称	属性	消耗MP	效果
斩铁剑（主职业专用）	无属性	4	对1格内的敌单体高概率一击必杀攻击
丢钱	无属性	1	投掷金钱对3格内的敌人造成等同投掷金钱百分之一的伤害
3方破	物理	5	对前方横向3格内的所有敌人造成伤害

歌姬

歌姬的能力成长就注定不能用来当主职业，基础能力中物防和魔防很高，回避率也不俗，对攻击的抵抗性强，加上高HP成长，在迷宫中行动起来不容易死亡，不过几乎没什么攻击能力。歌姬的长处体现在技能上，专用技能摇篮曲可以高概率让范围内的敌人进入睡眠状态，玩家可乘机绕道而行；超级模式可以短时间增加物理和魔法攻击力，配合其他职业输出效果非常强，最后的变换角色是游戏中惟一的换人技能，换人的同时还有1/3的概率随机掉落一个道具。后两个技能无需主职业即可用，综合辅助能力算中上水平。歌姬的组合技能中命中特训、寒冰无效在特定的情况下能一用，闪避陷阱则是探索时的常备技能之一。

技能名称	属性	消耗MP	效果
摇篮曲（主职业专用）	无属性	5	让范围内的所有敌人高概率进入睡眠状态
超级模式	魔法	4	一定回合内物理和魔法攻击力上升
变换角色	无属性	2	更换角色，更换的同时有1/3概率随机获得道具，同一层最多能获得4个

狂战士

物攻和HP的成长极高，回避率也不错，稍微升级后也是主职业候选之一，惟一的缺点是魔法防御较低且没有范围攻击技能，可以用副职业补足。狂战士的技能中，突刺可以在攻击后移动到敌人背后，部分敌人在看不到玩家的情况下不会反击；击飞可以将敌人击退，成功概率很大，反复使用可以让目标无法接近就被虐死；最后的狂暴能够让自身一定时间进入狂暴状态，虽然无法控制但会自动攻击，且攻击力大增，在该模式下的绝大部分时间还是很好用的，极大加快了攻关效率。狂战士的技能消耗都很低，有一个白魔道师回复HP并配合MP回复的被动技能基本可以在迷宫中横着走。狂战士可组合的被动技能基本没有实用的，只有一个物理防御力特训可以在升级时派上用场。



技能名称	属性	消耗MP	效果
狂暴（主职业专用）	无属性	4	使自身进入狂暴状态持续一定回合
突刺	物理	3	攻击1格内的敌人同时移动到背面
击飞	物理	5	攻击1格内的敌人并附带击飞效果

被动技能和装饰品

当玩家装备了复数的变装幻光球，根据装备的晶球不同，会组合出不同的被动技能。被动技能的效果多种多样，大部分都比较强力，例如一定回合回复MP和异常状态防御等。组合出被动技能即可发挥效果，在持有被动技能的情况下打倒敌人能够得到一定量的AP，AP达到要求的话，被动技能会生成一个同效果的装饰品作为奖励，玩家装备后即使是更换晶球也会有之前被动技能的效果。游戏中部分被动技能非常强力，尽早组合出能对战斗有极大的帮助，最后要注意的是玩家一次最多能够装备两个装饰品。

职业可组合被动技能一览

被动技能名	职业组合	效果
逐渐回复HP	白魔道师+训练师+玩偶士	每5个回合HP自动回复1点
打倒就回复HP	战士+歌姬	打倒敌人时回复5%的HP
逐渐回复MP	魔枪士+黑暗骑士+黑魔道师	每5个回合MP自动回复1点
打倒就回复MP	枪手+庆典士	打倒敌人时回复2点MP
MP消耗量1/2	同一职业的变装幻光球装备至少4个	使用技能消耗的MP减半
闪避陷阱	歌姬+盗贼+超能力者	踩上陷阱时不会启动陷阱
危机时力量全开	武士+超能力者	主变装幻光球的残余HP在30%以下时通常攻击的伤害翻倍
绝对命中	枪手+魔枪士+道具射手	命中率100%
毒攻击	狂战士+白魔道师	毒牙
黑暗攻击	魔枪士+黑暗骑士	通常攻击时50%的概率附带暗黑状态
EXP2倍	同一职业的变装幻光球装备至少5个	打倒敌人或使用盗取EXP时获得的经验值2倍
化损伤为GIL	武士+盗贼	受到敌人伤害的同时获得等同伤害量的金钱
GIL2倍	超能力者+庆典士	拾取、偷盗、破坏金色岩石以及使用技能化EXP为GIL时获得的金钱2倍
化EXP为GIL	枪手+超能力者	打倒敌人以及使用盗取EXP时获得的经验值转换为等同量的金钱
正面无敌	战士+狂战士+超能力者	正面受到的通常伤害为0，侧面和背面受到的伤害为2倍
损伤1/2	魔枪士+白魔道师+玩偶士	受到的伤害减半
防御黑暗	武士+庆典士	100%防御暗黑状态
防御睡眠	道具射手+狂战士	100%防御睡眠状态
防御混乱	枪手+黑暗骑士	100%防御混乱状态
防御死亡宣告	武士+黑暗骑士+训练师	100%防御死亡宣告状态
防御沉默	歌姬+黑魔道师	100%防御沉默状态
防御狂暴	盗贼+庆典士	100%防御狂暴状态
防御缓慢	白魔道师+赌徒	100%防御缓慢状态
防御无法移动	战士+超能力者	100%防御移动不能状态
防御MP2倍	魔枪士+训练师	100%防御MP消费2倍状态
防御掉钱	武士+玩偶士	100%防御掉钱状态
防御变装	道具射手+歌姬	100%防御解除换装的陷阱
防御诅咒	赌徒+庆典士	100%防御道具被诅咒的状态
火焰无效	枪手+白魔道师	火火属性伤害无效化
寒冰无效	狂战士+歌姬	冰属性伤害无效化
雷电无效	黑魔道师+训练师	雷属性伤害无效化
识破全陷阱	盗贼+训练师	在地图上显示出所有陷阱的位置
识破近处陷阱	黑魔道师+赌徒	移动后会显示自身周围8格位置的陷阱
识破敌人位置	道具射手+玩偶士	自动显示该层所有敌人的位置
店内行窃	枪手+盗贼+赌徒	出商店时会自动偷走商店的一个物品，所偷物品在进入商店时就会确定，如果身上没空位的话则无法发动
50%折扣	战士+武士+黑暗骑士	商店所有道具购买价格减半
隐藏商品	玩偶士+庆典士	商店出现隐藏道具可购买
物理攻击力特训	战士+训练师	升级或降级时物攻的增减概率上升
魔力特训	黑暗骑士+白魔道师	升级或降级时魔力攻击力的增减概率上升
物理防御力特训	狂战士+盗贼	升级或降级时物防的增减概率上升
魔法防御力特训	道具射手+黑魔道师	升级或降级时魔防的增减概率上升
命中特训	魔枪士+歌姬	升级或降级时命中率的增减概率上升
闪避特训	赌徒+玩偶士	升级或降级时回避率的增减概率上升

陷阱

陷阱随机分布在迷宫中，玩家一旦踩上就有概率触发。陷阱的种类不少，部分陷阱的效果发动后还是非常麻烦的。使用盗贼的技能发现陷阱或组合出被动技能识破全陷阱、识破近处陷阱以及闪避陷阱可以一定程度上回避陷阱。在高阶层的情况下推荐必须要持有至少一个以上发现或解除陷阱类被动技能，否则很容易被陷阱破坏到读档重来。



异常状态

该模式下异常状态的种类和本篇一样丰富，部分效果还针对本模式的玩法做出了调整，如果不及时解除的话，很可能破坏角色的变装幻光球并将玩家踢出塔哦。

异常状态名	效果
毒	一定回合内HP每回合自动减少
沉默	一定回合内无法使用技能
暗黑	一定回合内攻击命中率大幅下降，包括一些物理型技能也会受影响，同时无法阅读魔本
睡眠	一定回合内无法行动，受到物理攻击会醒来，受到魔法攻击则不会醒
狂暴	一定回合内物攻上升，但无法操作且只会使用普通攻击
混乱	一定回合内随机行动，非常恶心的异常状态，通常会乱丢东西，包括已经装备的副职业晶球，如果丢到敌人身上，道具会造成伤害并消失
缓慢	一定回合内每2回合只能行动一次
无法移动	一定回合内无法移动
掉落金钱	一定回合内金钱每回合都会掉落，实际上每回合只会掉落1GIL，算是最没威胁的异常状态
死亡宣告	头上出现倒计时，倒计时到0时角色战斗不能，实际倒计时速度很慢，除非对手再次释放死亡宣告状态能大幅加快倒计时速度，否则威胁不大，进入下一层或回到上一层都会自动解除
诅咒	道具被诅咒，有该状态的道具无法使用也无法取下，合成、使用道具射手的技能或阅读特定的解咒魔本能够解除
BOM	道具挂上爆弹标识，一定回合后爆弹会爆炸，令道具破坏消失（爆弹会有颜色变化，蓝色为安全红色表示即将爆炸），道具射手的技能可以解除

商店的种类与金钱



该模式下共存在两种商店，一种可以购买道具，另一种则可以购买变装幻光球。其中可购买道具的商店在探索迷宫时进入下一层会有一定概率自动进入，而购买变装幻光球的商店只有阅读魔法书变装指南才能进入，可以随机购买到各种职业的变装幻光球。另外，商店里还有隐藏商品，装备被动技能隐藏商品进入商店

可以让隐藏商品出现。隐藏商品的质量要比普通商品高出很多，例如变装幻光球商店的隐藏商品为更高等级的变装幻光球，有条件的情况下千万别错过了。另外要注意的是，在塔外可以直接进入左边的道具商店买卖道具，但在塔外是无法使用道具的。该模式下购买道具所用的金钱获得方法主要有两种，一种为攻击迷宫中出现的金色岩石或拾取地面上掉落的钱堆获得；另一种则是贩卖道具获得，前者是金钱的主要来源。前期攻击金色岩石获得的金钱很少，随着层数的深入，可获得的金钱量会逐步增加。



包囊和仓库

在迷宫探索时玩家最多能持有20个道具，超过的话必须选择舍弃或使用掉。如果有拿手收纳书的话可以阅读并送一个道具回仓库，仓库位于塔外，出塔后才能进入使用，但仓库所能容纳的道具也很有限，在该模式下的意义不大。

战斗不能和出塔

在塔中如果被敌人攻击到裸衣状态并死亡的话，会被强制抬出塔。被抬出塔的玩家等级会降为1级，同时身上所有的道具会清空，一般情况下要尽量避免被强制抬出塔。如果在冒险时想出塔的话，可以使用再出发笔记，这样可以保持当前等级和所持道具出塔，但一旦出塔后必须从1层重新开始爬，出塔前一定要三思。





保存

探索时不能随时存档，只有在到达5倍数的阶层电梯时才能存档。如果想要在其他阶层存档，必须在持有存档笔记本的情况下进入电梯时才能存档。

关于创始者

在某一层逗留太久的话，屏幕下方会出现远处传来笑声的提示，此时如果再不离开本层的话，创始者会在数个回合出现并向玩家靠近。创始者是无敌的，玩家无法对其造成伤害，被创始者攻击到的话，会直接变成露布兰战斗员，在该状态下玩家无法更换变装幻光球，作战能力也会大打折扣。如果此时再不离开该层的话，受到创始者第2次攻击即会被强制送出塔，等同于裸身被打倒，不但等级和所持道具归零外，还必须从1层重新开始爬。值得一提的是创始者身上有很不错的道具，当其出现的时候可以乘机偷取，在特定的层数偷盗还能偷到强力的装饰品，千万别错过了。

奖杯攻略



奖杯总数	35	铜杯	22	银杯	7	金杯	5	白金	1

白金路线

白金难度	6/10
白金所需时间	100小时
在线奖杯	无
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

本作的大部分奖杯都比较好拿，不过部分奖杯比较耗时，例如需要完成全怪物图鉴的“怪物大师”、需要剧情完成度100%的“完全制霸”和需要通关Last Mission模式的几个奖杯。除此之外，完整连锁、过量击杀和创始者这三个奖杯比较有难度，99连击需要靠三个盗贼有节奏地攻击受创硬直大的敌人才能实现；99999伤害可以用银河天震来解决；特列玛的特殊攻略法参见流程正文。

完结 白金

取得条件： 获得所有奖杯

临机应变 铜杯

取得条件： 在一次战斗中，优娜、琉克和派茵三人都进行过换装

特别 铜杯

取得条件： 获得一件特殊换装

奖杯说明： 三位女主角的特殊换装拿法参见前文。

擅长倾听 铜杯

取得条件： 在听完梅辰的所有故事

奖杯说明： 分别在Story Lv.1的青年同盟总部、Story Lv.3露布兰一行基地内部、Story Lv.4演唱会过后在飞空艇的舰桥以及Story Lv.5的札纳尔坎德听梅辰讲故事，不能急着按掉，要一句句听完。

巧妙的陷阱师 铜杯

取得条件： Story Lv.3结束前抓到陆行鸟

归零 铜杯

取得条件： 打倒零式机士

奖杯说明： Story Lv.1主线任务最后的BOSS。

讨伐旧友 铜杯

取得条件： 打倒巴哈姆特

奖杯说明： Story Lv.2主线任务最后的BOSS。

灭火行动 铜杯

取得条件： 打倒萨拉曼德尔

奖杯说明： Story Lv.4主线任务最后的BOSS。

幻光破解者 铜杯

取得条件： 迷你游戏破解幻光球取得10次胜利

炼金术士 铜杯

取得条件： 使用30次合成弹

奖杯说明： 合成弹是道具射手的专有技能。



学习者



铜杯

取得条件: 学会5种魔铳弹

奖杯说明: 一定要是一名角色习得5种，分散学习不算。只要装备魔枪士职业被特定敌人攻击即可习得。



大富翁



铜杯

取得条件: 帮大赤屋偿还所有贷款

奖杯说明: 在他那里买100000元的东西即可。



团队合作



铜杯

取得条件: 获得一场水斗球比赛的胜利



善于交涉



铜杯

取得条件: 使用30次“贿赂”

奖杯说明: 这是赌徒的技能，需花钱贿赂敌人让其撤退，可额外获得道具。



完整能力



铜杯

取得条件: 任意职业习得所有技能



赌徒之梦



铜杯

取得条件: 职业赌徒的掷骰子技能掷出同点数的骰子

奖杯说明: 两个骰子更容易出相同数字。



母亲的心情



铜杯

取得条件: 看完任意怪物完整的怪物人生

奖杯说明: 任意怪物的怪物人生达到5级后解放。



完成一段故事



铜杯

取得条件: 在Story Lv.5达成一个地点的Episode Complete



宝藏猎人



铜杯

取得条件: 开启贝薇尔地宫封印施设内有“缎带”的宝箱



枪手



银杯

取得条件: 射击游戏的等级达到满级

奖杯说明: 具体方法见系统部分。



完整连锁



银杯

取得条件: 达成99连击

奖杯说明: 找个血多且受到攻击硬直大的单体BOSS（例如百层迷宫第80层的BOSS），我方三人的职业均为盗贼，然后不停用普通攻击打BOSS，把握好节奏可以无限连，轻松达成99连击的要求。



过量击杀



银杯

取得条件: 一次攻击造成99999以上的伤害

奖杯说明: 比较简单的办法是使用技能“银河天震”，这招是全灵魂增驱怪物图鉴奖励的效果配置盘“天地的破坏者”所附带的技能，获得“天地的破坏者”同时也是解锁奖杯怪物大师的必经之路。需要注意的是，要用“银河天震”打出99999的伤害，前提是不能逃跑，可以等拿到“天地的破坏者”后直接返回主菜单选择“强化后再开始冒险”重开游戏。



陆行鸟沟通师



银杯

取得条件: 抓到黄金陆行鸟

奖杯说明: 位于隐藏迷宫安宁平原・遗迹深处的最深处。



幻光球猎人



银杯

取得条件: 获得所有的变装幻光球

奖杯说明: 所有变装幻光球获得方法见前文。



舞姬



银杯

取得条件: 获得“魔道之舞大全下卷”

奖杯说明: 达成乔瑟寺院Episode Complete即可获得



怪物大师



金杯

取得条件: 完成“辛拉君的怪物百科”

奖杯说明: 很耗时的一个奖杯，需要收集全怪物的灵魂增驱状态，建议等二周目再来拿。只要在战斗中遇到过灵魂增驱的怪物就能收集，并不需要将其击倒，因此我们可以先将所有种族都打成仇恨状态后前往百层隐藏迷宫，几乎所有怪物都会在该迷宫中出现，遇怪就逃跑，这样就能收集到大部分敌人的灵魂增驱，只有吉欧帕劳德和护法守卫者要去贝薇尔地下的控制塔处刷。



创始者



金杯

取得条件: 打败圣贝薇尔庙百层迷宫的最终BOSS特列玛

奖杯说明: 具体参见流程攻略部分。



战争机器



金杯

取得条件: 打败流程最终BOSS之一的机械神兵



完全称霸



金杯

取得条件: 剧情完成度达到100%

奖杯说明: 按照文中攻略，即可在一周目达成该奖杯，记得要随时核对完成率，多存档，如果出现问题就随时读档。



方才起步



铜杯

取得条件: 到达寄生树之塔第10层



来路方长



铜杯

取得条件: 打倒寄生树之塔第20层的BOSS



中途地点



铜杯

取得条件: 打倒寄生树之塔第40层的BOSS



还差一点



铜杯

取得条件: 打倒寄生树之塔第60层的BOSS



提灯怪的宝物



银杯

取得条件: 拿到提灯怪室的宝物

奖杯说明: 这个奖杯和隐藏房间相关，具体方法是：先解除1~19层、21~39层中奖房间的封印，然后在61~79层进入中奖房间（必须是三角形，否则就读档），之后破坏金色岩石就会被传送至提灯怪室，保证包囊有空位的情况下拾取房间中央的道具就能解锁奖杯。



巨大的塔



金杯

取得条件: 打倒寄生树之塔第80层的BOSS





泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔		Aquaplus	策略角色扮演
PS3	テイアーズ・トゥ・ティアラⅡ 覇王の末裔		日版
	2013年10月31日	本地1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

上期《PS3 专辑》因为时间关系未能把本作的攻略彻底完成，本期总算能填补这个遗憾了。这期主要为大家带来的是隐藏迷宫“ハイポジウム遗迹”的攻略，以及战斗前的准备工作和一些经验总结，相信能为大家带来不少帮助。另外，由于官方发布了 1.02 的补丁，使得本作的白金难度下降了不少。只是本作的内容实在太厚道了，所以想要白金的话还是要花点时间和心思的哦。

文 宇宙人 美编 NINA

关于1.02更新

本作的白金难度不低，而且很耗时间，不过去年 12 月 12 日官方发布了 1.02 更新。这次更新最主要的变更有两处，一个是追加了“Very Easy”难度，让全关卡取得 Bonus 和总评 S 的奖杯更容易获得，不过要注意的是，一旦选择了 Very Easy 难度之后就不能再更改难度了。同时，隐藏迷宫的难度依然是锁定 Hard 不变。

另一个是二周目追加“NEW GAME+”选项，选择这个可以继承任意存档中的道具（包括）和金钱重新开始游戏，使得 Hard 难度通关的奖杯也更加容易。不过要注意的是，特典 DLC 武器继承存档重开之后，数量还是只有一个。



白金之路

虽然上期《PS3 专辑》已经介绍过基本的白金路线，但为了方便各位玩家这里还是再说一遍。路线有两种，玩家可以根据自己的实力和时间任选其一：

路线A（菜鸟向）

1. 第一周目先从 Easy 难度开始游戏，如果没信心的话可以开 Very Easy 难度，通关过程争取达成全 Bonus，并且保证过半数关卡取得 S 评价，解锁全章节、全 Bonus 和总评 S 的奖杯；

2. 刷装备并练满所有角色，刷装备过程可以顺便刷成功劝诱 1000 次和全合体技用一遍的奖杯；

3. 然后鼓起勇气挑战隐藏迷宫，此时可以参看本期的**ハイポジウム**遗迹攻略部分（Tips 也请认真看看）；

4.Boost 魔法和 Chain 攻击请在攻关的过程中多使用，打过了迷宫之后再刷刷即可解锁对应的奖杯；

5. 通过了隐藏迷宫之后相信大家都得到了逆天装备了，这时重新开“NEW GAME+”继承通关存档将 Hard 难度的主线碾压一遍即可。



路线B（高手向）

1. 第一周目开始游戏直接挑战 Hard 难度（初期先练 1~2 个 Lv99 的角色出来会轻松很多），然后全关卡取得 Bonus 通关，并保证过半数以上的关卡取得 S 评价，这样就能一口气解锁全 Bonus 奖杯，总评 S 奖杯，全关卡奖杯，以及跟难度相关的奖杯；

2. 刷装备同时把角色全部练满，练级过程中可以顺便去刷劝诱 1000 次以及全部合体技用一遍的奖杯；

3. 挑战隐藏迷宫并刷完剩下的奖杯。

注：锁定为 Hard 难度的**ハイポジウム**遗迹其实比一周目主线 Hard 难度更难（想白金迟早都要面对的）。而且有练级大法，前期的敌人能靠等级压制，后期通过配好技能依然能过关。再加上难度是可以随时调整的，大家一开始不妨先试试 B 路线，当实在打不过的时候再调低难度打 B 路线也不迟。

另外，想解锁 Hard 难度通关奖杯只要开始主线剧情前把难度调成 Hard 即可，自由地图就算调 Easy 也没关系。

全角色协力攻击情报

名称	属性	移动后	对象	MP	距离	范围	补正	发动条件&效果
悪友ツ-プラトン	无	可用	敌	30	5	2	200%	ハミル和ディオン邻接时使用，给予对方伤害的同时还会附加毒状态
カルト・ハダシュ魂	无	可用	敌	42	1	1	520%	エリッザ和ダフニス邻接的时候，エリッザ主导发动，给予对方伤害同时会附加攻击力下降状态
兽王の守り	无	可用	我方	50	0	3	300%	カリス和ノア邻接时，カリス主导发动，回复范围内我方同伴的HP并提升防御力
帝国の底力	无	可用	敌	60	1	正面九宫格	330%	アエミリア、アウル、ゴリアテ并排邻接，站在中央的人使用。给予大伤害的同时附带忘却状态
バアル教导连队	无	可用	敌	35	3	2	320%	タルト、カルコス、ノア邻接时由タルト主导发动，给予伤害的同时附带混乱状态
边境の夜明け	无	可用	敌	45	1	1	675%	アルティオ和サウル夹击敌人的时候可用，给予大伤害同时附加麻痹状态
魔枪纵烈破	无	可用	敌	40	1	左右列三格	375%	モノクマ和エネアデス邻接时，由モノクマ主导使用
女神と覇王の裁き	无	可用	敌	100	3	1	1000%	ハミル和タルト邻接的时候可用，给予敌人超大伤害并造成DEF、RST、AVD三项能力下降
女神の愤怒	炎	可用	敌	64	4	交叉2格	400%	クレイト、タルト、カルコス连接时，由クレイト主导发动，炎属性大威力攻击
勇者无双	无	可用	敌	58	3	2	320%	ハミル和レリウス邻接时发动，给予伤害的同时让对方的行动力减半

ハイポジウム遗迹攻略

注意事项

1. **ハイポジウム**遗迹的难度锁定是 Hard 难度，攻关的过程不能使用回溯功能，所以请善用中断存档；

2. 如果不小心全灭，选择再挑战不会继承经验值和熟练度（其实后面不能靠等级碾压，就算继承也没意义）；

3. 每打完一层可以存档一次，但是只有通过 5 的倍数层才能离开迷宫，离开之后，以后便能从那一层接着挑战下去。除此之外没有离开迷宫的手段，选择**ギブアップ**只能再挑战或者返回大地图，因此每次进迷宫之前记得保留一个在迷宫外的存档，以免发生悲剧；

4. 迷宫中的所有的宝箱第一次开启的时候道具都是固定的，而且大部分都比较珍贵，攻略的时候请以开启全宝箱为目标，不过这些道具都只能拿一次，第二次会变成两种回复道具中的一种随机出现，因此下文所注明的宝箱道具全部都是第一次所取得的东西。不过最后的 49 层和 50 层有例外。

5. 迷宫增加了雷击和烟幕两种负面地形效果，雷击地形会随机给我方的成员造成伤害，而烟幕地形比较头疼，玩家无法看到站得远的敌人，移动到隐藏敌人附近也要待机之后它们才会现身。隐藏的敌人就算用魔法攻击波及到都无法造成伤害，而且移动的时候如果从隐藏在敌人周边的格子路过会像踩到陷阱那样强制停止。

6. 部分地方还追加了带电地板的陷阱（同样是隐藏的），踩到之后会造成伤害并且强制停止行动，而且如果重复经过这个地方，陷阱也不会消失。

地图图标

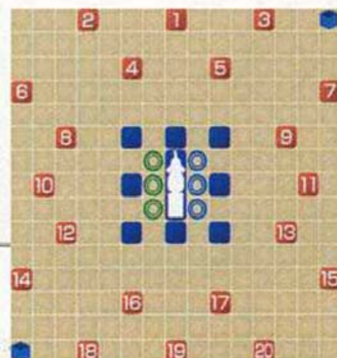
我军配置　象车　敌人配置
宝箱　障碍
陷阱　电击地板　伤害地板　酒桶　毒蘑菇
吸引水晶　魔力增幅水晶　尖塔　咀咒石柱
回复魔法阵　弱体魔法阵　防御魔法阵　咀咒魔法阵

部分敌人种族翻译对照表

日语	中文
人间	人类
モンスタ-	魔物
エレメント	元素
アンデット	不死

【楼层】1F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ガイアクラッシャ-、魔力作り



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ロ-ズマリ-の叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル

敌人情报

No.	名称	种族
1	帝国骑士	人类
	ヒョウ	魔物
2	オ-ク	魔物
3	オ-ク	魔物
4	帝国兵士	人类
5	帝国兵士	人类
6	地のエレメント	元素
7	水のエレメント	元素
8	帝国兵士	人类
9	帝国兵士	人类
10	タロス	魔法生物

No.	名称	种族
11	タロス	魔法生物
12	帝国兵士	人类
13	帝国兵士	人类
14	火のエレメント	元素
15	风のエレメント	元素
16	帝国兵士	人类
17	帝国兵士	人类
18	オ-ク	魔物
19	帝国弓兵	人类
	帝国弓兵	人类
20	オ-ク	魔物

要点：非常简单轻松的一关，虽然一开始是被包围之势，但敌人等级比较低，以通关后的实力可以轻松碾压过去。

战前必要准备1：练级，Lv99是基本，就算不全部角色练满，选定10名常用的主力角色并练满级也是必须的。具体练级方法上期已经提过，简单地说就是先自己喂自己吃道具或用回复技，因为经验值固定，就算游戏早期也能练出满级角色，然后让其他角色给这名满级角色回复就能快速升级。

【楼层】2F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	空飞ぶ魔足、メイドのエプロン



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

No.	名称	种族
1	圣のエレメント	元素
2	エイプ	魔物
3	シ-ギャング	水生生物
4	深きもの	水生生物
5	スパイダ-	魔物
6	エイプ	魔物
7	ヤドカリ	水生生物
8	シ-ギャング	水生生物
9	翼龙	魔物
10	翼龙	魔物
11	深きもの	水生生物
12	ヤドカリ	水生生物
13	スパイダ-	魔物

要点：同样是非常简单的一关，分散兵力迅速结束战斗吧，本关宝箱里有增加移动距离的“空飞ぶ魔足”，必须拿下。

【楼层】3F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	孔雀石、极意の书、亡灵の魂



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

No.	名称	种族
1	スクトウム	人类
2	イノシシ	魔物
3	スコ-ピオン	魔物
4	ホ-ネット	魔物
5	乐士	人类
6	乐士	人类
7	イノシシ	魔物
8	ホ-ネット	魔物
9	イノシシ	魔物
10	スクトウム	人类
11	スコ-ピオン	魔物
12	乐士	人类

要点：宝箱分散在另外三个角落，特别是左上角的宝箱比较远，结束战斗前记得拿齐全部宝箱。

【楼层】4F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	ブレイブメイル、阳光のクリスタル



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

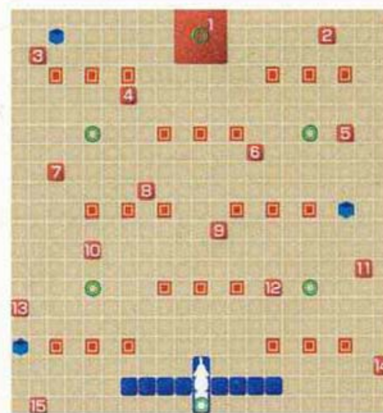
No.	名称	种族
1	レヌス圣骑士（两手剑）	人类
2	レヌス司祭	人类
3	レヌス司祭	人类
4	レヌス骑士（剑）	人类
5	レヌス骑士（枪）	人类
6	レヌス兵士（片手剑）	人类
7	レヌス兵士（片手剑）	人类
8	レヌス司祭	人类
9	レヌス弓兵	人类
10	レヌス骑士（剑）	人类
11	レヌス兵士（片手剑）	人类
12	レヌス兵士（片手剑）	人类
13	レヌス骑士（枪）	人类
14	レヌス弓兵	人类
15	レヌス司祭	人类

要点：开场之后先让弓箭手击碎左右两侧的吸引水晶，然后用范围魔法一口气击杀围栏里面的敌人。当然第一回合也可以先射杀里面的两个レヌス司祭，然后用肉盾角色塞住栏栅的出口保护背后的同伴，下回合再破坏水晶。这场战斗胜利条件是击杀敌队长，在这之前记得拿走地图上方的两个宝箱。

【楼层】5F



胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ミ-ド、スパイクシュ-ズ
地形效果	雷击



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）、白金の块
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）、妖精の泪

敌人情报

No.	名称	种族
1	パペットマスタ-	魔物
2	アンク-	不死
3	アンク-剑士	不死
4	ゴ-レム	魔法生物
5	スノ-ラビット	魔物
6	オオトカゲ	魔物
7	デザ-トラビット	魔物
8	アンク-剑士	不死
9	スノ-ラビット	魔物
10	ドリア-ド	魔物
11	ドリア-ド	魔物
12	デザ-トラビット	魔物
13	オオトカゲ	魔物
14	アンク-	不死
15	ゴ-レム	魔法生物

要点：这场战斗首次出现雷击地形效果，要注意回复。场地内酒桶比较多，一不小心就会引发连锁爆炸。而且三个宝箱所在位置都有可能被炸毁，所以使用范围魔法的时候要小心。队伍左侧的敌人15尽量在第一回合内击杀。

【楼层】6F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ヒョウ皮、ミ-ド、プリムラ的花冠



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

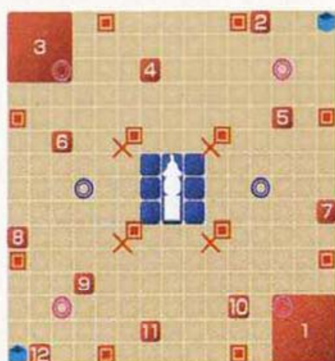
敌人情报

No.	名称	种族
1	奴隶商人	人类
2	ネズミ	魔物
3	スケルトン	不死
4	ゴロツキ	人类
5	暗のエレメント	元素
6	奴隶商人	人类
7	コウモリ	魔物
8	暗のエレメント	元素
9	ゴロツキ	人类
10	スケルトン	不死

要点：6~10F同样算比较轻松的楼层，等级碾压没多大压力。这一关场地中央的宝箱虽然被围起来了，但仍然可以用远距离攻击拿到。开场之后，敌人8必须第一回合击破，敌人5同样不能让它活太久。消灭它们之后，兵分两路慢慢拿齐宝箱杀光敌人即可。

【楼层】7F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	星辰のクリスタル、妖精の泪



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

No.	名称	种族
1	クラ-ケン	水生生物
2	水のエレメント	元素
3	クラ-ケン	水生生物
4	シ-ギャング	水生生物
5	マ-マン	水生生物
6	星のエレメント	元素
7	ダイオウイカ	水生生物
8	ダイオウイカ	水生生物
9	水のエレメント	元素
10	シ-ギャング	水生生物
11	マ-マン	水生生物
12	シ-ギャング	水生生物



要点：两只大型水生生物クラ-ケン都是比较弱的品种，击杀没什么难度。两个宝箱分别在左下和右上角，建议先击杀那些有威胁的敌人，不用急着去拿。

【楼层】8F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ヴァリアント、鸡冠石、モラルタ
地形效果	雷击



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

No.	名称	种族
1	ゴルメス	魔法生物
2	剑斗士	人类
3	拳奴	人类
4	帝国弓兵	人类
5	星のエレメント	元素
6	帝国神官	人类
7	拳奴	人类
8	星のエレメント	元素
9	拳奴	人类
10	剑斗士	人类
11	ゴルメス	魔法生物
12	帝国弓兵	人类
13	帝国神官	人类

要点：开场之后要第一时间拿走宝箱，并且击杀星元素，左下和右下角的两个远程敌人也要优先击杀。之后再处理象车正面贴着脸的敌人。由于场地比较小，不用担心不够时间拿宝箱。

【楼层】9F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	守りの教え、光辉なる牙、安息香
地形效果	瘴气



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）

敌人情报

No.	名称	种族
1	死忌骑士（两手剑）	不死
	グリプス	魔物
2	死忌骑士（剑）	不死
	雪ヒョウ	魔物
3	死忌骑士（剑）	不死
	雪ヒョウ	魔物
4	死忌骑士（枪）	不死
	战象	魔物
5	死忌骑士（两手剑）	不死
5	グリプス	魔物
6	死忌骑士（枪）	不死
	战象	魔物
7	死忌骑士（剑）	不死
	雪ヒョウ	魔物
8	クマネズミ	魔物
9	クマネズミ	魔物
10	死忌兵士	不死
11	死忌兵士	不死

要点：场地有瘴气效果，而且有7组骑兵。刚开始的时候不用急着前进，先在原地击杀敌人8~11以及主动攻过来的敌人。削减对方的兵力数量之后再分头把上方三个宝箱拿齐。

战前必要准备2：刷武器，先以等级优势碾压过隐藏迷宫头5层，这样自由地图就有机会拿到珍贵装备了，然后按照本文的“自由战场情报”，将那些要LV70或以上的角色才能拿到的珍贵道具全部拿齐，这样的装备打到40层都不愁了。

【楼层】10F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	霸王の冠、象车用の女神像、慈爱の女神像
地形效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パピルス文书B、バルクス、尖晶石、完熟オレンジ
30%	パピルス文书B、カドメア、试金石（初级）、刃金の块
20%	パピルス文书C、ミニウム、试金石（中级）
10%	パピルス文书C、スタグヌム、试金石（上级）



敌人情报

No.	名称	种族
1	デュポン	魔物
2	ファットテール	魔物
3	角イノシシ	魔物
4	ワスプ	魔物
5	タランチュラ	魔物
6	オルクス	魔物
7	ファットテール	魔物
8	ワスプ	魔物

要点：这一关首次出现烟幕地形，还好敌人数量不多，开场后可以兵分两路，先让高防御力的人前进将敌人引过来，然后远程攻击的队员紧随其后击杀敌人并且拿走左上和右下角的宝箱，之后到中间汇合。大型敌人デュポン在地图的右上方。因为体型大场地小，我们可以利用场地中的爆桶外加一两个高防御力的角色上去封锁它的移动范围，之后魔法师角色就可以在安全的位置轻松击杀它了。



【楼层】11F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	真珠、试金石（特级）、パピルス文书C

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



敌人情报

No.	名称	种族
1	サイクロプス	魔物
2	サイクロプス	魔物
3	ガイコツ骑士	不死
4	ラルヴァー	不死
5	ラルヴァー骑士	不死
6	重骑士	人类
7	宫廷乐士	人类
8	圣のエレメント	元素
9	サイクロプス	魔物
10	ガイコツ骑士	不死
11	宫廷乐士	人类
12	重骑士	人类
13	ラルヴァー	不死
14	ラルヴァー骑士	不死
15	圣のエレメント	元素

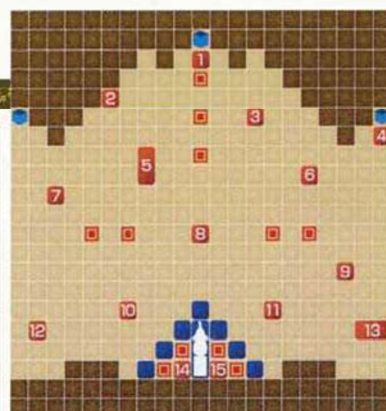
要点：从这一层开始出现一些攻击力比较高的敌人了，难度也开始明显提高，但敌人防御力普遍较低，高级的魔法师还是能轻易地用远距离攻击猎杀的。11F是近似“一本道”的场地，虽然行军路线比较曲折，但是不限回合数，而且要击杀全部敌人才算胜利，所以时间非常充裕。场地中间有地方被水挡住，水的对岸是地面部队的“终点站”，在这之前可以先让クレイト飞过对岸击杀敌人5并拿走宝箱。如果她等级高的，让她从反方向杀回来也可以节省大量时间。

【楼层】12F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	坚固なる守り、巨人の双剑、古代术式强铠

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



敌人情报

No.	名称	种族
1	重剑骑士	人类
2	サラマンダー	魔物
3	地のエレメント	元素
4	タロス	魔法生物
5	帝国骑士（枪）	人类
	カンドゥラ	魔物
6	圣堂骑士	人类
	グリフォン	魔物
7	火のエレメント	元素
8	タロス	魔法生物
9	サラマンダー	魔物
10	トピウサギ	魔物
11	トピウサギ	魔物
12	圣堂骑士	人类
	グリフォン	魔物
13	圣堂骑士	人类
	カンドゥラ	魔物
14	トピウサギ	魔物
15	トピウサギ	魔物

要点：开场之后象车的车厢被两个敌人包围，还好是小兔子，威胁不大。反倒是场地右侧拥有高魔攻的サラマンダ－威胁更大，建议第一回合内击杀。而两个乘骑的单位以及敌队长都有很高的物理攻击力，但相对的是魔防很低，尽量在它们靠近之前用魔法师秒杀吧。

【楼层】13F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	暗の加护・改、画一的の指轮
地形效果	胞子

善用好调期提高输出：元素周期环是本作新引入的系统，其影响在低难度的战斗可能不太明显，但是进入了ハイポジウム遗迹就不一样了。周期环带来的变化经常是能秒和不能秒的区别，BOSS在好调期的攻击就算是肉盾角色都不一定扛得住。因此进攻的时候把周期环的变化纳入战术范围内，确保在有利的时机重创对手吧。



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル

敌人情报

No.	名称	种族
1	グレートマンドラ	魔物
2	紫コウモリ	魔物
3	ヘンウエン	魔物
4	モノクロウサギ	魔物
5	キラーエイプ	魔物
6	スパイダー	魔物
7	キラーエイプ	魔物
8	ホーネット	魔物
9	ヘンウエン	魔物
10	スパイダー	魔物
11	モノクロウサギ	魔物
12	キラーエイプ	魔物

要点：这个场地有胞子效果，战前建议让主力角色装上技能“坚固なる守り”，钱不够的话至少也要装防麻痹的技能。这场战斗主要的威胁是大型魔物グレートマンドラ，以及还要想办法拿它背后的两个宝箱。开场后先把队伍分成两个小分队，分别向上和向右进攻，杀光杂兵之后，其中一支队伍将グレートマンドラ引过去，然后另一支队伍迅速从背后绕过去拿走宝箱，之后夹击グレートマンドラ。グレートマンドラ的HP很高，而且能让自身和周围的同伴好调期无敌，物攻也非常高，所以尽量让一个高防御力的角色引诱就好。然后在好调期用各种大威力的必杀技将其击杀。

【楼层】14F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	乳香、生命のロープ、アトラスパンチ

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル





敌人情报

No.	名称	种族
1	アンタレス	魔物
2	オーク	魔物
3	スコーピオン	魔物
4	ヘビーラット	魔物
5	マーマン	水生生物
6	ヘビーラット	魔物
7	深きもの	水生生物
8	マーマン	水生生物
9	深きもの	水生生物
10	オルクス・マギ	魔物
11	マーマン	水生生物
12	ヤドカリ	水生生物
13	スコーピオン	魔物
14	オルクス・マギ	魔物
15	ヘビーラット	魔物

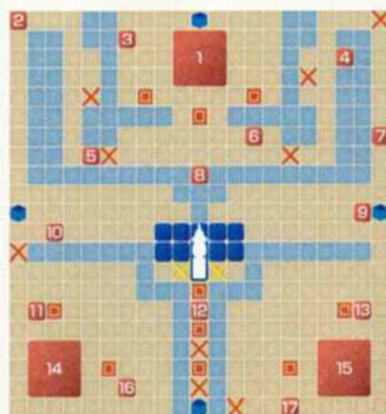
要点：目前为止比较奇葩的场地（其实跟后面的比还算正常了），场地有两部分，左边和中间是大部队所在的地方，而右边有一条只能容一个人通过的，跟左边几乎完全独立的过道。任务开始的时候也只能派一个人进去，但是过道里面有两个宝箱三个敌人，换言之如果要拿齐全部宝箱，必须要派一个有相当实力，但是又不会影响到主力部队输出的人进去，因为是完全隔离的，进去的人有回复手段更好（笔者用的是堆高了防御力的タルト），另外还要注意过道拐角处左上角的格子是电击地板陷阱。主战场方面基本上也是“一本道”地形。注意BOSS的两项攻击力都比较高，还好场地内有不少弱体化魔法阵，先将BOSS引上去，然后用高防御力的角色挡住它前进的路线，再让エネアデス在后面用高等风属性魔法重创它。

【楼层】15F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	神の粘土、真红のブドウ、黑曜石、乳香

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



敌人情报

No.	名称	种族
1	ククルカン	魔物
2	帝国司教	人类
3	帝国弓兵	人类
3	オピニンクス	魔物
4	翼龙	魔物
5	帝国弓兵	人类
6	ゴーレム	魔法生物
7	帝国司教	人类
8	キラービー	魔物
9	水のエレメント	元素
10	翼龙	魔物
11	キラービー	魔物
12	帝国弓兵	人类
13	オピニンクス	魔物
14	プテラノドン	魔物
15	プテラノドン	魔物
16	ゴーレム	魔法生物
17	水のエレメント	元素

要点：开场之后，象车正前方的敌人8以及对岸的敌人6要优先用魔法师击杀，而敌人12和敌人9则要优先让弓兵击杀。之后继续在象车的周边防守，将ゴレーム和元素以及弓兵之类的敌人迅速击杀。注意象车初始位置，车身两侧的格子有电击陷阱，不要踩上去。将有威胁的杂兵消灭掉之后，可以先让象车往场地的左右任意一边开过去，并且杀掉对应下方的ククルカン，然后将象车开到安全的地方。上方的区域因为有河水隔开，进去要绕很长的路，还好以クレイト的实力，让她单人杀光上面的敌人都没问题。拿到最上方的宝箱之后，再把下方剩下的ククルカン解决掉即可结束战斗。

TIPS：元素族和人类法师系的敌人不仅魔攻高，而且有很广的攻击范围，必须优先击杀。因为他们的物理防御力普遍较低，所以走得快的弓箭手能轻松消灭他们。此外，敌人的弓箭手通常也有很高的物攻，但是两防很低，同样要优先击杀。

【楼层】16F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	神の加护・改、裁きの杖
地形效果	雷击



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル

敌人情报

No.	名称	种族
1	奴隶商人	人类
2	ダイオウイカ	水生生物
3	ゴロツキ	人类
4	战象	魔物
5	カンドゥラ	魔物
6	ディープアクア	水生生物
7	帝国骑士（枪）	人类
	カンドゥラ	魔物
8	超重骑士	人类
	カンドゥラ	魔物
9	ゴロツキ	人类
10	ダイオウイカ	水生生物
11	战象	魔物
12	帝国骑士（枪）	人类
13	ディープアクア	水生生物
14	ディープアクア	水生生物

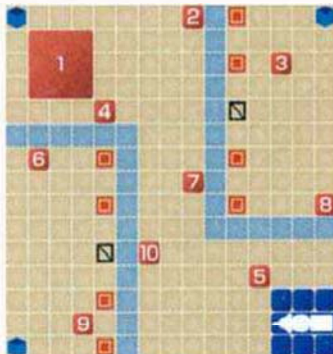
要点：战斗的胜利条件是击破敌队长，也就是场地最上方的奴隶商人。这个场地有5条直线道路，其中只有两边和中央的通道相通。象车是被孤立在中间的，战前派兵的时候保留一个出击名额，开场之后让カリス从象车里出来，第一时间劝诱中央通道前方的大象然后下回合骑上去。这样就能确保象车的安全了。左2和右2的通道只能配置1个人，推荐放两个魔法师进去，这样他们就可以给两边通道上的同伴进行支援了。

【楼层】17F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	剑圣の碗轮、スタグヌム、アヴァロンリンゴ

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



敌人情报

No.	名称	种族
1	水龙	龙族
2	拳奴	人类
3	暗のエレメント	元素
4	剑斗士	人类
5	星のエレメント	元素
6	圣のエレメント	元素
7	拳斗士	人类
8	吸血コウモリ	魔物
9	吸血コウモリ	魔物
10	拳奴	人类

要点：三个宝箱分别在队伍初始位置以外的三个角落，开场之后先让クレイト把一个弓箭手送过河到达场地左边，让弓箭手负责拿左下角和左上角的宝箱，当然左上角有水龙看守，要看准时机去拿，不宜急着送死。クレイト自己去拿右上角的宝箱。至于水龙背后也有一个宝箱。这一关首次出现水龙，而且两项攻击力分别超过700和600，而且水属性魔法范围很远，水属性的好调期尽量不要靠近它，尽管水龙的防御力也不低，但也要尽量在一回合内将其击杀。カリス的增强能力的魔法以及エネアデス降低敌人能力参数的魔法要尽量用上，之后错开它的好调期发动总攻击将其击杀。

【楼层】18F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	修行者の指轮、鸡冠石、光辉なる牙

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリーの叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



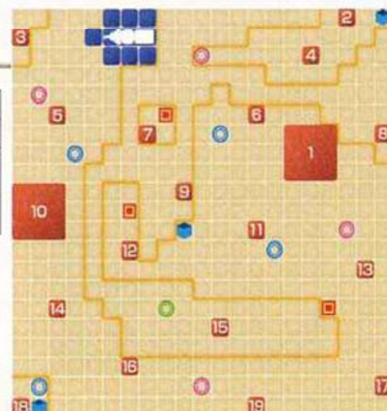
敌人情报

No.	名称	种族
1	E・ゴーレム	魔法生物
2	暗の司教	不死
3	死忌弓兵	不死
4	死忌兵士	不死
5	シルバータロス	魔法生物
6	シルバーゴルメス	魔法生物
7	ゴルメス	魔法生物
8	死忌兵士	不死
9	シルバーゴルメス	魔法生物
10	シルバータロス	魔法生物
11	暗の司教	不死
12	死忌弓兵	不死

要点：开场之后先消灭杂兵，然后分散兵力去拿右上和右下角的宝箱。BOSS敌人E・ゴーレム物攻700以上，但是没有魔法攻击手段，它的必杀技其实是有打击面盲点的，进攻的时候尽量把人都分散开就能降低被团灭的危险。而BOSS的魔防比较低，拿齐宝箱之后向它发动魔法总攻击、一回合内就能击杀。

【楼层】19F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	创世のクリスタル、パピルス文书D、プリムラの花冠



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ローズマリ-の叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル

敌人情报

No.	名称	种族
1	オチュ-	魔物
2	アンク-剑士	不死
3	猎人	人类
4	ドリア-ド	魔物
5	ファランクス	人类
6	トルフトルイス	魔物
7	アンク-	不死
8	アンク-	不死
9	猎人	人类
10	オチュ-クイ-ン	魔物
11	ファランクス	人类
12	猎人	人类
13	ドリア-ド	魔物
14	ドリア-ド	魔物
15	猎人	人类
16	アンク-剑士	不死
17	トルフトルイス	魔物
18	アンク-	不死
19	ファランクス	人类

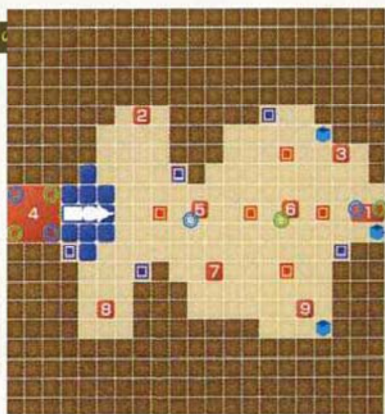
要点：这关的地形比较复杂，而且开始位置的オチュ－クイ－ン魔法防御力超过500，如果没有好的装备以及技能的配搭，就算是クレイト的“眠れる龙”也无法将其秒杀。开场的位置在一个角落，一开始要先将队伍附近的弓箭手以及背后的アンク－击杀，如果还有余力的话，前方的ファランクス也要杀掉。第二回合让クレイト将一个弓箭手送上高台上面，击杀上方的弓箭手，然后去拿右上角的宝箱。此时オチュ－クイ－ン应该也都杀到了，如果之前没刷到高攻击力武器的话，就用合体技将它击杀吧。

【楼层】20F

敌胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	试金石（上级）、苍玉、ロ-ズソ-ン

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロ石、刃金の块、キュアヌス、ナナカマドの实
30%	青金石、白金の块、萤石、ロ-ズマリ-の叶
20%	红玉、妖精の泪、月光のクリスタル
10%	绿柱石、妖精の泪、阳光のクリスタル



敌人情报

No.	名称	种族
1	猪神	魔物
2	ガイコツ骑士	不死
3	バジリスク	魔物
4	ウイッカ-マン	魔物
5	タランチュラ	魔物
6	パピルサグ	魔物
7	ガイコツ骑士	不死
8	パピルサグ	魔物
9	タランチュラ	魔物

要点：这一关的难点在于战斗一开始背后就站着一只大型怪物ウイッカ－マン。由于攻击力超高，如果不第一回合内处理掉的话，象车就肯定坏了。配置兵力的时候，可以让男女主角站在相邻的格子上，开场之后让カリス给他们加物理攻击力，让エネアデス给ウイッカ－マン降低物理防御，然后第一回合发动合体技就能重创甚至击杀ウイッカ－マン。之后慢慢清理杂兵往右推进即可。注意胜利条件是击破敌队长，因此在此之前要拿齐宝箱。

【楼层】21F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ラルバシス、星の加护・改、ビクテイムシザ-
地形效果	胞子



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、绿柱石
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、苍玉

敌人情报

No.	名称	种族
1	ガイコツ骑士	不死
2	风のエレメント	元素
3	サラマンダ-	魔物
4	乐士	人类
5	ヘンウエン	魔物
6	雪ヒョウ	魔物
7	乐士	人类
8	ヘンウエン	魔物
9	サラマンダ-	魔物
10	星のエレメント	元素
11	ガイコツ骑士	不死

要点：这场战斗可以布置的兵力很少，而且初始位置还被高低差地形分隔开了，可以说是第一回合决定成败的一战。敌人位置也是高低差分开的，这种情况下，范围魔法不能同时攻击到不同高度的敌人。派兵的时候，右边两格推荐放魔法师，左2放エリッサ，エリッサ出去用必杀技击杀サラマンダ－，魔法师则分别击杀右侧的ヘンウエン和另一只サラマンダ－，象车上去将雪豹杀掉（如果杀不掉也要横过来挡住背后的车身）免受伤害。之后从象车里派弓箭手出来杀掉中间的星元素。后面的回合就好办了。

【楼层】22F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	剑斗士のガレア兜、妖精の大剑、1トンハンマ-、真红のブドウ
地形效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、绿柱石
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、苍玉



TIPS：隐藏迷宫有很多很奇葩的地形，部分地方甚至根本过不去的，此时请善用クレイト的传送技能“テレポ-ト”。

敌人情报

No.	名称	种族
1	グレンデル	魔物
2	グレンデル	魔物
3	オオトカゲ	魔物
4	メロウ	水生生物
5	深きもの	水生生物
6	ラルヴァ-骑士	不死
7	グレンデル	魔物
8	オオトカゲ	魔物
9	メロウ	水生生物
10	オオトカゲ	魔物
11	深きもの	水生生物
12	グレンデル	魔物
13	ラルヴァ-骑士	不死
14	オオトカゲ	魔物
15	深きもの	水生生物
16	メロウ	水生生物



要点：比较烦人的烟幕地形，敌人主要是魔物和水生生物系的杂兵，而且都是高物攻的类型。大家可以参考地图所示的敌人位置，让高防御力的角色引诱它们出来，然后用魔法击杀。注意保护法系角色的话这场战斗并不难。值得一提的是这一关的宝箱里都有不错的装备，记得全部拿齐。

【楼层】23F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	战妖精式强化钵、ヒュアキントス、カレトヴルッフ

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、绿柱石
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、苍玉



敌人情报

No.	名称	种族
1	地龙	龙族
2	マルコシアス	魔物
3	サ-ベルタイガ-	魔物
4	重骑士	人类
5	ジャハ-ン	魔物
6	帝国骑士（剑）	人类
6	サ-ベルタイガ-	魔物
7	圣堂骑士	人类
7	マルコシアス	魔物
8	帝国骑士（枪）	人类
9	カンドウラ	魔物
10	帝国神官	人类
11	帝国司教	人类

要点：这场战斗有地龙出没，场地比较小，难点是拿它背后的宝箱。开场之后老规矩先清掉杂兵，然后派遣一个人从右侧下去开掉宝箱，并将地龙引过去，可以的话引到弱体魔法阵上最好。其他人从中路和左侧下去拿箱子。之后集中火力击杀它。

【楼层】24F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	裁きの杖、ミューズの王冠、怯まぬ心



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、绿柱石
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、苍玉

敌人情报

No.	名称	种族
1	エキドナ	魔物
2	ダ-クリザ-ド	魔物
3	黑铁のゴ-レム	魔法生物
4	奴隶商人	人类
5	ゴロツキ	人类
6	ダ-クリザ-ド	魔物
7	カ-バンクル	魔物
8	黑铁のゴ-レム	魔法生物
9	奴隶商人	人类
10	ゴロツキ	人类

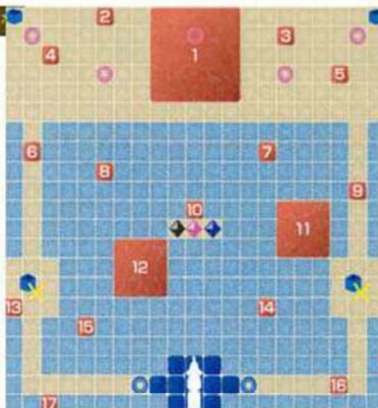
要点：开始之后先击破敌人8，有余力的话把两侧的敌人和宝箱都顺便清掉。比起大型怪物，更值得小心的是队伍正前方的小兔子カ-バンクル,外表看上去很弱，但是两项攻击力不低，魔法防御和AVD更是高得离谱。建议先用“心眼の衰え”降低它的AVD，然后用物理攻击秒杀。BOSS前方有木桶和炸药桶挡着，只要不拆掉木桶它是无法直接过来的。我们可以在无干扰的情况下先清理掉全部杂兵，派一个人到左上方的回复魔法阵上站着，将BOSS引过来之后，另外派人从右侧上去拿走宝箱，其他角色可以继续在木桶的另一侧远程击杀BOSS。

【楼层】25F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第16个回合
宝箱	安全靴、金刚石、试金石（规格外）、手编みマフラ-

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、绿柱石
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、苍玉



敌人情报

No.	名称	种族
1	キングクラ-ケン	水生生物
2	ア-クオルクス	魔物
3	シ-ギャング	水生生物
4	星のエレメント	元素
5	翼龙	魔物
6	シ-ギャング	水生生物
7	吸血コウモリ	魔物
8	キラ-ビ-	魔物
9	キラ-ビ-	魔物
10	キラ-ビ-	魔物
11	プテラノドン	魔物
12	プテラノドン	魔物
13	ア-クオルクス	魔物
14	星のエレメント	元素
15	翼龙	魔物
16	シ-ギャング	水生生物
17	吸血コウモリ	魔物

要点：クレイト是这场战斗的主力，如果坐骑トルテ有练过的话，让カリス骑上去也能分担不少压力。キングクラ-ケン主要攻击手段是冰属性魔法，攻击范围很广，进攻的时候要算准攻击距离。让クレイト吸干它的MP之后就能大幅降低它的威胁。拿左、右上角的宝箱是难点，其中左上角的宝箱是无视所有陷阱的“安全靴”，必须优先取得。

Q1：高层的敌人就算有强力装备都打不过怎么办？
A1：不要忘了技能的设置，每个角色技能等级Lv99之后都能学会“奇迹之力”，每个角色都必须装上。之后可以查看每层BOSS的种族，每个种族都有对应的让其伤害降低20%以及给予其伤害增加30%的技能，此外还有4大属性伤害降低的技能，这些都可以直接在商店买到，每场战斗开始前花点心思调整角色的技能吧。

【楼层】26F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第13个回合
宝箱	サミエルダブレット、ヒュアキントス、黑曜石、咒いの篭手

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石、绿柱石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、苍玉
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、修行者の腕轮



敌人情报

No.	名称	种族
1	地龙	龙族
2	火龙	龙族
3	レヌス司祭	人类
4	レヌス弓兵	人类
5	レヌス兵士（片手剑）	人类
6	レヌス兵士（片手剑）	人类
7	レヌス骑士（剑）	人类
8	レヌス圣骑士（两手剑）	人类
9	レヌス兵士（片手剑）	人类
10	レヌス兵士（片手剑）	人类
11	レヌス弓兵	人类
12	レヌス司祭	人类

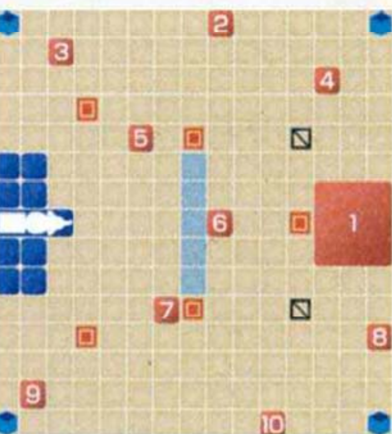
要点：又是奇葩地形的一关，兵力被左右分隔。而且两边的队伍各要面对一头龙，左侧地龙，右侧火龙。因此配置兵力的时候两边都要有负责肉盾和负责输出的角色，特别是火龙这一边，因为象车在另一侧，所以这边死了人就无法补充了。配置好角色之后不用急着开始战斗，此时可以有针对性地再设置一下技能，每个人除了要装上“新しき种族·改”和“精灵の怒り·改”之外，针对各自面对龙还可以装上对应的属性伤害减轻30%的技能，这场战斗就会变得相当轻松。

【楼层】27F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	苍玉、トガルの书、星辰のクリスタル、恋の技法
地形效果	雷击

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石、绿柱石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、苍玉
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、修行者の腕轮



敌人情报

No.	名称	种族
1	风龙	龙族
2	エイプ	魔物
3	スパイダ-	魔物
4	スコ-ピオン	魔物
5	グレンデル	魔物
6	リッチ	魔物
7	エイプ	魔物
8	グレンデル	魔物
9	スコ-ピオン	魔物
10	スパイダ-	魔物

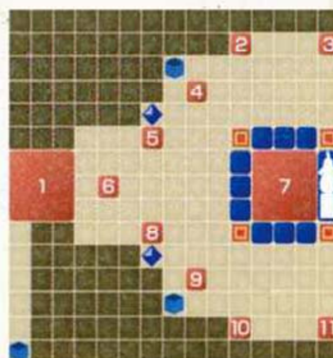
要点：开场之后要第一时间用一个弓箭手去将场地正中央的リッチ做掉，否则他每个回合让全部敌人回复600血的技能会让我们的进攻变得相当无力。然后让擅长远程攻击的人去开场地四角的宝箱。这个场地比较特别，中央的风龙会被两个木桶和一个爆桶挡住无法前进，因此只要躲在它普通攻击和必杀技的范围外的话，它就只能用风属性魔法攻击到我们。然后我们可以在它的攻击范围外用クレイト吸干它的MP，再用“眠れる龙”或者其他人大威力攻击来将它秒杀。

【楼层】28F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ケルベロスファング、エススの铠、真珠
地形效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石、绿柱石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、苍玉
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、修行者の腕轮





敌人情报

No.	名称	种族
1	オチュ-クィ-ン	魔物
2	デザ-トラビット	魔物
3	雪ヒョウ	魔物
4	オルクス	魔物
5	デザ-トラビット	魔物
6	シルバ-タロス	魔法生物
7	クラ-ケン	水生生物
8	デザ-トラビット	魔物
9	角イノシシ	魔物
10	デザ-トラビット	魔物
11	マ-マン	水生生物

要点：由于这个场地有烟幕，玩家无法判断有什么敌人以及敌人的具体位置。虽然开场的时候玩家部队出现的地方围绕着一只巨型的章鱼怪，但是这个战场的敌人是偏魔物系的。所以技能应该选针对魔物的来应对。开场之后第一件事就是要集中火力将中央的大章鱼解决，大章鱼的防御力和HP比较高，如果击杀它之后还有余力最好去拆掉两个干扰柱子。另外这场战斗还有另外一只大型生物，所以击杀章鱼的时候也要适当地保留一些实力。攻击干扰柱时的站位理论上会在下一回合将BOSS引过来，击杀BOSS之前记得要留几个杂兵的活口，以免战斗结束无法取得场地左下角的宝箱。

Q2：大型敌人的高等魔法范围大伤害高，太凶残了怎么办？
A2：绝大多数大型敌人的威胁都是魔法，因为无法像元素族那样速杀才显得危险，不过当中也有很多没有必杀技，甚至普通攻击范围很小的。这时可以让クレイト或觉醒后的ハミル能够使用暗属性的魔法“ルベド”吸干它们的MP，这样就相当于废掉它们的武功了。

【楼层】29F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭
宝箱	孔雀石、骑士の时代、ミルラ
地形效果	瘴气

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石、绿柱石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、苍玉
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、修行者の腕轮



敌人情报

No.	名称	种族
1	パペットマスター	魔物
2	バジリスク	魔物
3	グリプス	魔物
4	紫コウモリ	魔物
5	ゴルメス	魔法生物
6	デュラハン	不死
7	水晶のゴーレム	魔法生物
8	ゴルメス	魔法生物
9	デュラハン	不死
10	ゴルメス	魔法生物
11	ゴルメス	魔法生物
12	ワスプ	魔物
13	バジリスク	魔物

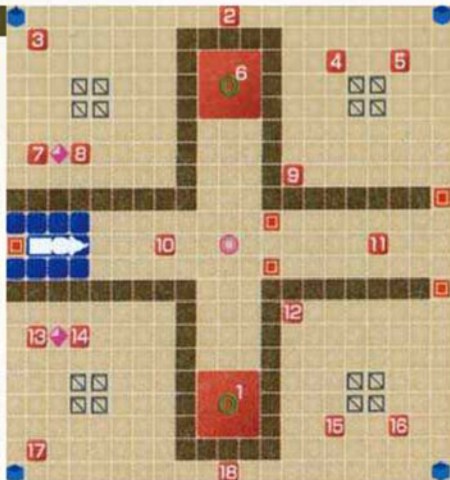
要点：比较简单的一关，不过要注意瘴气地形，每个回合都会损耗一定量的HP。队伍初始位置被栏栅围起来，两个出口位置有陷阱，所以第一回合其实所有人都不用移动，等敌人进攻的时候踩掉即可。注意这一关的胜利条件是击败敌队长，这意味着如果杀掉了那只大蜘蛛之后战斗就会马上结束，不过右上角蜘蛛守着的宝箱里能拿到比较贵重的素材"骑士の时代"，因此有必要让队伍兵分上下两路进攻，两个小队最好让魔法师带头，让他们以最快速度去拆掉场地左上角和右下角的干扰柱，然后顺便拿到里面的宝箱。等蜘蛛去截击其中一个小队的时候，另一支小队就有机会去开宝箱了。注意BOSS的攻击范围很远，而且会使用让角色移动距离缩短的招式，所以绝对不能让BOSS走到场地正中央，否则将会很难拿到宝箱。

【楼层】30F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第20个回合
宝箱	常春の杖、试金石（特级）、愈しの肉球、テルファス

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	白金の块、バルクス、完熟オレンジ
30%	月光のクリスタル、パピルス文书B、尖晶石、绿柱石
20%	阳光のクリスタル、パピルス文书C、银星石、苍玉
10%	孔雀石、パピルス文书D、银星石、修行者の腕轮



敌人情报

No.	名称	种族
1	グレートマンドラ	魔物
2	重剑斗士	人类
3	奴隶商人	人类
4	ゴロツキ	人类
5	奴隶商人	人类
6	アンタレス	魔物
7	魔奏士	人类
8	帝国司教	人类
9	暗のエレメント	元素
10	星のエレメント	元素
11	重剑斗士	人类
12	暗のエレメント	元素
13	魔奏士	人类
14	帝国司教	人类
15	ゴロツキ	人类
16	奴隶商人	人类
17	奴隶商人	人类
18	重剑斗士	人类

要点：比较复杂的一场战斗，想拿齐全宝箱需要花点功夫。队伍初始位置是场地的左边，因为地形的阻挡，左上角和左下角两个宝箱必须从地图右边绕过去才能拿到。场地中央有两个BOSS，其中大蝎子是不怕远程物理攻击的，而人面树的技能是自身和效果范围内的同伴在好调期内不会受到任何伤害，因此当大蝎子跟它站在一起的时候也会获得这个效果的关照。队伍设置的时候推荐让肉盾角色打头阵，引两个BOSS走到中间，然后主力跟上去击杀，因为技能的缘故，建议先击破人面树。队伍最后还要设置两位弓箭手殿后，专门负责击杀围墙外面魔奏士和帝国司教，特别是帝国司教必须优先击破，不然队伍还没突破两个BOSS的拦截就会遭到重创。击败了两个BOSS之后还不能掉以轻心，注意BOSS身后的位置还有两个MAG很高的暗元素，不小心还是会被它们重创。此外，如果想拿全宝箱最好保证两个弓箭手能在最后存活下来。因为上下的通道只能容一个人通过，一旦被敌人堵住要拿宝箱就很困难了。

【楼层】31F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	ロングミニアド、象牙、岚神の魔弓
地形效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	カドメア、月光のクリスタル、ナナカマドの実
30%	ミニウム、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	スタグヌム、阳光のクリスタル、试金石（上级）、パピルス文书B
10%	鸡冠石、星辰のクリスタル、试金石（特级）、妖精の泪



敌人情报

No.	名称	种族
1	プテラノドン	魔物
2	ディープアクア	水生生物
3	トリトン	水生生物
4	深きもの	水生生物
5	ダイオウイカ	水生生物
6	ヤドカリ	水生生物
7	クラーケン	水生生物
8	ディープアクア	水生生物
9	トリトン	水生生物



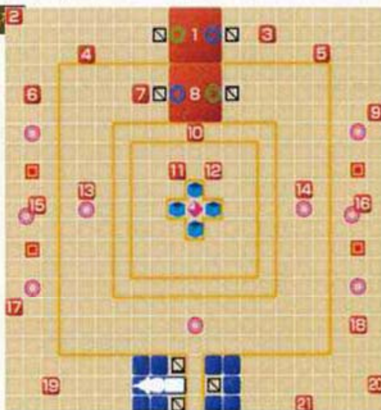
要点：瘴气场地，队伍初始位置左侧有一只巨大水生生物クラーケン，以及左下角还有一只小型敌人トリトン，这两只分别会使用水属性和风属性的高等大范围魔法，由于整个场地都比较小，敌队长的プテラノドン会高级风属性魔法，所以左侧两个敌人必须在第1~2回合内击破，否则很难保证整个队伍的安全。

【楼层】32F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第29个回合
宝箱	永久冰壁の欠片、ルーンシザーズ、坚固なる守り、黑曜石

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	カドメア、月光のクリスタル、ナナカマドの实
30%	ミニウム、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	スタグヌム、阳光のクリスタル、试金石（上级）、パピルス文书B
10%	鸡冠石、星辰のクリスタル、试金石（特级）、妖精の泪



敌人情报

No.	名称	种族
1	银龙	龙族
2	猎人	人类
3	ドリアード	魔物
4	帝国神官	人类
5	トルフトルイス	魔物
6	ファランクス	人类
7	サスカッチ	魔物
8	火龙	龙族
9	帝国神官	人类
10	猎人	人类
11	帝国神官	人类
12	モノクロウサギ	魔物
13	トルフトルイス	魔物
14	猎人	人类
15	モノクロウサギ	魔物
16	ファランクス	人类
17	サスカッチ	魔物
18	トルフトルイス	魔物
19	ドリアード	魔物
20	サスカッチ	魔物
21	モノクロウサギ	魔物

要点：又是一个比较特殊的场地，场地正中央有4个宝箱，但是中间围绕着一个吸引水晶，所以无法用魔法拿到。惟一的方法是让クレイト使用テレポート将弓箭手传送到内层的高地上面，然后用弓箭开箱。箱子里的道具都是非常珍贵的，务必拿齐。

这场战斗有银龙和火龙各一只，其中火龙在外高层。不过因为胜利条件只要击破银龙即可，所以没必要还是别招惹那只火龙。两头龙前后都被一个木箱子挡住无法前进（何等霸气的箱子），所以讨伐它们之前有充分的时间清理杂兵。队伍配置方面，建议一开始可以把兵力全放在左侧，右侧的杂兵不用管（如果不杀不爽放一两个人也行），其他成员在后面的回合内再慢慢从象车派遣出来就行了。杀光杂兵拿齐宝箱之后，被传送到上层的弓箭手要负责破坏掉银龙左侧的箱子把它放出来（不过他下回合多半会被干掉）。然后计算银龙的攻击范围将它引到弱体魔法阵上，然后用协力攻击或者大威力的魔法一口气将它打倒。

【楼层】33F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	アヴァロンリンゴ、ナイトメア
地形效果	胞子

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	カドメア、月光のクリスタル、ナナカマドの实
30%	ミニウム、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	スタグヌム、阳光のクリスタル、试金石（上级）、パピルス文书B
10%	鸡冠石、星辰のクリスタル、试金石（特级）、妖精の泪



敌人情报

No.	名称	种族
1	尸龙	不死
2	リッチ	不死
3	リッチ剑士	不死
4	クマネズミ	魔物
5	クマネズミ	魔物
6	デュラハン	不死
7	デュラハン	不死
8	クマネズミ	魔物
9	クマネズミ	魔物
10	クマネズミ	魔物
11	リッチ剑士	不死
12	リッチ	不死

要点：场地效果是胞子，为了防止异常状态出战的人必须装上“坚固なる守り”。尸龙一开始因为宝箱的阻挡无法前进，因此可以先慢慢清理掉所有杂兵再对付它，因为尸龙有固有技能的关系，每个回合会给全场的不死系敌人回复600血，所以杂兵一定要确保一回合内打死。清理了所有杂兵之后回收两个宝箱，然后集中火力击破尸龙即可。

【楼层】34F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第36个回合
宝箱	试金石（规格外）、巨人の力、パピルス文书D、创世のクリスタル

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	カドメア、月光のクリスタル、ナナカマドの实
30%	ミニウム、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	スタグヌム、阳光のクリスタル、试金石（上级）、パピルス文书B
10%	鸡冠石、星辰のクリスタル、试金石（特级）、妖精の泪



敌人情报

No.	名称	种族
1	风龙	龙族
2	シーギャング	水生生物
3	テュポン	魔物
4	黑铁のゴーレム	魔法生物
5	ランフォリンクス	魔物
6	ダロス・イグニス	魔法生物
7	ヒョウ	魔物
8	黑铁のゴーレム	魔法生物
9	ヒョウ	魔物
10	ランフォリンクス	魔物
11	ゴグマゴグ	魔物
12	ゴグマゴグ	魔物
13	ダロス・イグニス	魔法生物
14	ランフォリンクス	魔物
15	シーギャング	水生生物
16	ヒョウ	魔物

要点：这场战斗难度并不高，难点在于怎么拿地图右上角的4个宝箱。几乎整个场地是只有三格宽的窄道，尽头一只风龙直接把路堵上了，而地图上面离宝箱的距离太远，弓箭也射不到。惟一的办法就是带トルテ出战，走到地图正上方的时候让クレイト用テレポート将它传送过去，然后用魔法拆箱子。如果之前没练过トルテ的话可以让カリス骑上去，传送完之后第一时间飞到有地面的地方，这样就算トルテ被巨像兵打死了，カリス也可以撑到下个回合拿齐宝箱。风龙在隔着墙的状态下只会用风属性魔法攻击，让クレイト用吸收魔力的“ルベド”吸干它的MP就能大大降低部队进军的威胁。

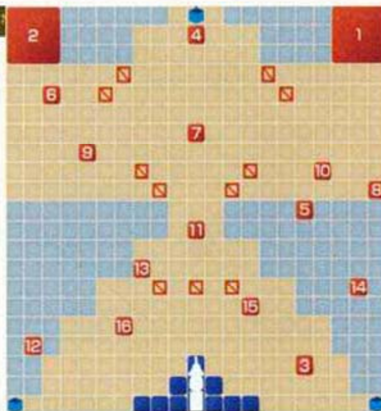


【楼层】35F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第28个回合
宝箱	夕暗のクリスタル、变异种の封印书、ヒュアキントス

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	カドメア、月光のクリスタル、ナナカマドの实
30%	ミニウム、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	スタグヌム、阳光のクリスタル、试金石（上级）、パピルス文书B
10%	鸡冠石、星辰のクリスタル、试金石（特级）、妖精の泪



敌人情报

No.	名称	种族
1	ククルカン	魔物
2	水龙	龙族
3	パピルサグ	魔物
4	黑骑士	人类
	オピニンクス	魔物
5	キラ-ビ-	魔物
6	オピニンクス	魔物
7	カタフラクト	人类
8	猎人	人类
9	パピルサグ	魔物
10	サラマンダ-	魔物
11	黑骑士	人类
12	キラ-ビ-	魔物
13	猎人	人类
14	オピニンクス	魔物
15	サラマンダ-	魔物
16	カタフラクト	人类

要点：这场战斗主要的难点是场地左上角的ククルカン和右上角的水龙，技能推荐针对抵御水龙的攻击来配搭。初期配置两个弓箭手在两侧，一开场就能拿到左右角落里的宝箱。场地被水域分割成上下两个部分，开场先清理掉队伍这边6个敌人，然后再往前进军。先把ククルカン引过来消灭掉，再对付水龙。水龙附近的两个炸药桶建议不要拆掉，这样可以限制水龙移动的范围。把水龙引出来之后，用高防御力的角色把它卡在炸药桶旁边的位置，然后让クレイト在它的必杀技的攻击范围外用ルベド削减它的MP，大概两个回合就能削到0，之后它就任人宰割了。

【楼层】36F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第10个回合
宝箱	名状しがたい金属、ヤグルシ、鸡冠石、ドラゴンハ-ト
地形效果	雷击

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	红玉、尖晶石、フォイゾン
30%	绿柱石、银星石、パピルス文书B
20%	苍玉、黑曜石、パピルス文书C、恋の技法
10%	真珠、黑曜石、パピルス文书D



敌人情报

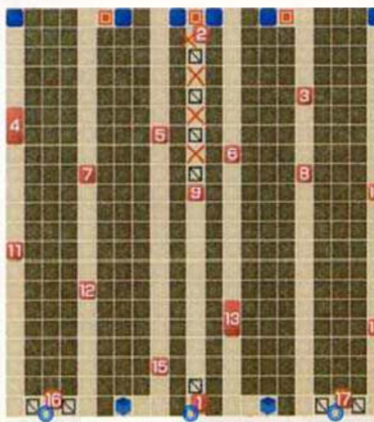
No.	名称	种族
1	E・ゴ-レム	魔法生物
2	シルバ-タロス	魔法生物
3	ダ-クリザ-ド	魔物
4	ゴ-ルドゴルメス	魔法生物
5	ダ-クリザ-ド	魔物
6	シルバ-タロス	魔法生物
7	ゴ-ルドゴルメス	魔法生物

要点：战斗初期的配置要争取在第一回合内杀死敌人4和7，不能让它们有发动高等星属性魔法的机会。如果还有余力的话，左下和右下的两只怪物也最好消灭掉。BOSS是大型怪物E・ゴ－レム，它的进攻非常积极，而且必杀技的射程比较远，不过限于打击面的关系，适当错开站位还是能有效避免集体命中。场地内有4个宝箱，而且都在BOSS的背后，引诱BOSS走到场地一边，然后从另一边绕到它身后即可拿齐。

【楼层】37F



胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第12个回合
宝箱	正义の天平、ドラウビニル



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	红玉、尖晶石、フォイゾン
30%	绿柱石、银星石、パピルス文书B
20%	苍玉、黑曜石、パピルス文书C、骑士の时代
10%	真珠、黑曜石、パピルス文书D

敌人情报

No.	名称	种族
1	帝国司教	人类
2	帝国司教	人类
3	帝国骑士（剑）	人类
4	ジヤハ-ン	魔物
5	吸血コウモリ	魔物
6	帝国骑士（枪）	人类
7	サ-ベルタイガ-	魔物
8	宫廷乐士	人类
9	圣のエレメント	元素
10	サ-ベルタイガ-	魔物
11	吸血コウモリ	魔物
12	帝国骑士（枪）	人类
13	ジヤハ-ン	魔物
14	吸血コウモリ	魔物
15	帝国骑士（剑）	人类
16	宫廷乐士	人类
17	圣のエレメント	元素

要点：地形比较鬼畜的一关，整个场地是7条只能容纳1个人通过的过道，出战人数限定6人，除了中间之外，每条过道各可以配置一人，不过象车不会出战，所以死了一个人就无法补充队友了。这场战斗可以说是远程角色的主场，魔法和弓箭都能够支援不同过道上的同伴，当然大部分敌人也是会魔法的。配置兵力的时候要根据每条道上的敌人来决定，笔者的做法是把弓箭手放中央，炸药桶里挡住的两个位置放魔法师，两边放防御力高的角色。正中央的圣元素要在第一回合内击杀，右2通道的人先不用急着拆炸药桶，可以先远距离击杀前方的帝国骑士（剑），左1的大象离初始位置比较近，所以左2的角色要尽快出去支援。另一个难点是右下角的圣元素，它攻击范围比较远，而且魔法攻击力很高，一不小心很容易造成右侧角色全灭无法获胜，还好它被挡住无法移动，所以处理方法也很简单，只要让右1和右2的角色在非圣属性好调期的回合同时靠近他，其中1人挨一下攻击，另一个人就能迅速将其击杀。正中央底下的帝国司教只会用攻击范围很短的地属性魔法，而且有箱子挡住他不能移动，因此可以放最后消灭，在这之前开齐宝箱就行了。

【楼层】38F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第18个回合
宝箱	魔界の杖、ラルバシス、マゴの书、真红の泪
场地效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	红玉、尖晶石、フォイゾン
30%	绿柱石、银星石、パピルス文书B
20%	苍玉、黑曜石、パピルス文书C、恋の技法
10%	真珠、黑曜石、パピルス文书D、骑士の时代



敌人情报

No.	名称	种族
1	アンタレス	魔物
2	パピルサグ	魔物
3	オルクス・マギ	魔物
4	星のエレメント	元素
5	グレンデル	魔物
6	ヘビ-ラット	魔物
7	オルクス・マギ	魔物
8	タランチュラ	魔物
9	パピルサグ	魔物
10	パペットマスタ-	魔物
11	ヘビ-ラット	魔物
12	タランチュラ	魔物
13	タランチュラ	魔物
14	星のエレメント	元素
15	グレンデル	魔物
16	パピルサグ	魔物

要点：这一关烟幕的地形非常令人头疼，特别要注意场地上下方两个有宝箱的封闭区域里各有一个元素（上面是圣元素，下面是星元素），开场前建议让把ダフニス配置在下方，开场之后先让ディオン咏唱"盗贼のマ－チ"增加移动距离，然后让下方的同伴走到A位置把星元素引出来，然后让ダフニス过去将其秒杀，之后分1~2个人去左下角拿箱子。

之后的行动就取决于玩家的目的了。由于胜利条件是击破敌方的队长，即场地左边的大型怪物アンタレス，所以右边的大蜘蛛是不用打的。不过相信也有一部分完美主义的玩家要去击杀它的吧。消灭了星元素之后不要急着往上跑，把兵力集中到中路以及右下路，从两个方向夹击击杀大蜘蛛，然后绕到右上方拿宝箱。之后再从上路绕回左侧，顺便击杀上方的圣元素并且拿走宝箱。这里跟星元素一样，要找一个魔防高的角色走到B位置，然后才能把它引出来。



【楼层】39F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第20个回合
宝箱	慈爱の女神像、ヤ-ナ・マウナの心、流水の帽子、アヴァロンリンゴ

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	红玉、尖晶石、フォイゾン
30%	绿柱石、银星石、パピルス文书B
20%	苍玉、黑曜石、パピルス文书C、ドラゴンハ-ト
10%	真珠、黑曜石、パピルス文书D



敌人情报

No.	名称	种族
1	シルバ-ゴルメス	魔法生物
2	ディ-プアクア	水生生物
3	水晶のゴ-レム	魔法生物
4	トリトン	水生生物
5	マ-マン	水生生物
6	マ-マン	水生生物
7	ディ-プアクア	水生生物
8	トリトン	水生生物
9	キラ-ビ-	魔物
10	地のエレメント	元素
11	グレ-トマンドラ	魔物
12	火のエレメント	元素
13	キラ-ビ-	魔物
14	ディ-プアクア	水生生物
15	水晶のゴ-レム	魔法生物
16	マ-マン	水生生物
17	マ-マン	水生生物
18	ククルカン	魔物

要点：这场战斗同样是击破敌队长（シルバ-ゴルメス）就能完场，不过地形大多是水地带，走路的角色要绕很长的路才能绕到右上角，而且场地正中央有一只巨大的人面树正好挡在了必经之路上，必须先击破才能继续往上走。人面树的位置因为地形关系无法离开，但是脚上踩着两个回复魔法阵，一个回合能回复上千HP，加上它的血厚防高，不容易对付，还好它惟一的攻击手段是土属性魔法，范围比较小。

开场之后尽量争取在第一回合内击杀队伍右边的翼龙，然后让クレイト先过去对面，之后视乎位置，先杀掉人面树左侧的土元素或者右侧的火元素其中之一，然后用ルベド吸干人面树的MP（理论上要吸两次），这样他就成了一个活靶子了。接着就是让大部队边消灭杂兵边跟上来。集中火力击杀人面树然后穿过去击杀BOSS即可。任务虽然限制了20个回合，但时间还是相当充足的。

【楼层】40F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第15个回合
宝箱	スプリガンベスト、黑い铠、化妆品セット
地形效果	瘴气

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	红玉、尖晶石、フォイゾン
30%	绿柱石、银星石、パピルス文书B
20%	苍玉、黑曜石、パピルス文书C、正义の天平
10%	真珠、黑曜石、パピルス文书D



敌人情报

No.	名称	种族
1	デストロイヤ-	人类
	カンドゥラ	魔物
2	黑骑士	人类
3	拳圣	人类
4	猎人	人类
5	クラ-ケン	水生生物

No.	名称	种族
6	クラーケン	水生生物
7	帝国神官	人类
8	猎人	人类
9	帝国神官	人类
10	カタフラクト	人类
11	カンドゥラ	魔物
12	黑骑士	人类
13	拳圣	人类
14	帝国神官	人类

No.	名称	种族
15	猎人	人类
16	帝国兵士	人类
17	帝国兵士	人类
18	カンドゥラ	魔物
19	帝国神官	人类
20	猎人	人类
21	カタフラクト	人类
22	デストロイヤ-	人类

要点：难度比较高的一关，不仅敌人强力，而且地形还有每个回合掉血的瘴气效果，特别是如果想拿走左上角和右上角两个宝箱会更加麻烦。拳圣物理魔法防御力都在500以上，而且物理攻击力还高达1000！几乎能秒杀我方大部分角色。而黑骑士的物理防御力超高，发动BUFF之后有800以上，同样使得大部分物理角色打不出伤害。对付他们都要依靠魔法师。上层的大章鱼移动距离以及魔法射程很远，而且防御力高，还好除了魔法之外就没有其他攻击手段了，因此与其将它们杀死，倒不如直接让クレイト吸干它们的MP更实际。

地图同样是一个有高低差的回型地带。因为击杀敌队长任务就会结束，所以如果想拿宝箱必须兵分两路。战前建议让ダフニス或者ディオン其一穿上"安全靴"让陷阱无效化。第一回合要先将敌人19~22全部击杀。然后第二回合让魔法师用高等魔法击杀一墙之隔的敌人18。然后让クレイト将穿了"安全靴"的弓箭手送上上层。先别急着开宝箱，此时内围敌人8和9应该会主动来到附近，分别射杀它们，然后再射杀围墙最深处的两个敌人，之后才开中央的宝箱。因为只要不开箱子，最中央两个敌人就无法移动，导致他们的攻击也打不到这边。

至于地面方面，敌人的战术有些特别，如果先集中兵力进攻其中一边，另外一边的敌人也会绕道过来正面迎击。因此我们只要在其中一侧放一个走路快的角色，剩下的人集中火力进攻另外一侧即可，个人推荐进攻左边。集中火力进攻之前先让物理攻击高的角色冲锋，由于拳圣和上层的大章鱼攻击距离很远，魔法师建议先塞进象车，然后计算对方的攻击范围，在保护象车不被破坏的前提下进攻。前锋先将较弱的敌人全部解决，然后要挡住拳圣之类的敌人以及将大章鱼引诱过来，象车在适当的距离下突入，然后再派遣魔法师出去发动奇袭。顺利击杀拳圣并且吸干上层两只章鱼之后，宝箱就唾手可得了。

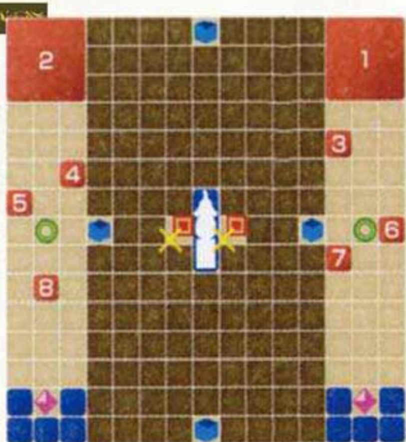
值得一提的是其中一个宝箱里能拿到衣服エブリガンベスト，虽然增加防御力不高但是附带"对物理障壁"的技能，可以降低75%物理伤害，可惜魔防会下降250，几乎形同虚设了……

【楼层】41F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第15个回合
宝箱	霸王の冠、テルファス、真红のブドウ、技术官僚用仕事机

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	月光のクリスタル、ミニウム、フォイゾン、ローズマリ-の叶
30%	阳光のクリスタル、スタグヌム、萤石、ミ-ド
20%	星辰のクリスタル、鸡冠石、孔雀石、骑士の时代
10%	创世のクリスタル、ラルバシス、ヒュアキントス、恋の技法



敌人情报

No.	名称	种族
1	火龙	龙族
2	地龙	龙族
3	ダ-クリザ-ド	魔物
4	ア-クオルクス	魔物

No.	名称	种族
5	オルクス・マギ	魔物
6	パピルサグ	魔物
7	ゴ-ルドゴルメス	魔法生物
8	シルバ-ゴルメス	魔法生物

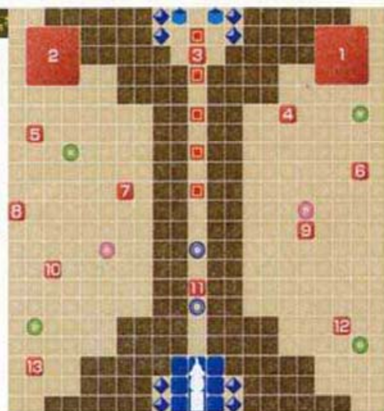
要点：场地跟26F非常相似的一关，作战思路依然可以沿用26F的。不过不同的是象车被封锁在场地正中央，而且几乎派不出人，所以也不用指望它的了，场内4个宝箱可以用弓箭手拿走，但是两边进攻的速度要错开，先让左侧的人走快点，先击杀地龙，然后拿走最上方的宝箱，然后再让右侧的人击杀火龙。

【楼层】42F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第35个回合
宝箱	巨神の力、冒险商人の魂
地形效果	烟幕

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	月光のクリスタル、ミニウム、フォイゾン、ロ-ズマリ-の叶
30%	阳光のクリスタル、スタグヌム、萤石、ミ-ド
20%	星辰のクリスタル、鸡冠石、孔雀石、正义の天平
10%	创世のクリスタル、ラルバシス、ヒュアキントス、化妆品セット



敌人情报

No.	名称	种族
1	デュポン	魔物
2	オチュ-	魔物
3	ドリア-ド	魔物
4	サスカッチ	魔物
5	バジリスク	魔物
6	サ-ベルタイガ-	魔物
7	タランチュラ	魔物

No.	名称	种族
8	ドリア-ド	魔物
9	タランチュラ	魔物
10	サ-ベルタイガ-	魔物
11	バジリスク	魔物
12	ドリア-ド	魔物
13	サスカッチ	魔物

要点：又是场地超蛋疼的一关，这一关必须让クレイト把人送出去才行。由于传送失败率很高，请善用中断存档功能。先将部队传送出去清掉一侧的敌人，或者把它们引来中间让中路的远程攻击手集中火力击杀，然后再去引另外一侧。还好宝箱比较少，位置也不偏僻，能轻松拿走。

【楼层】43F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭、或到第12个回合
宝箱	睿智の光、熊神の毛皮、金刚石



胜利报酬

出现率	道具套装
40%	月光のクリスタル、ミニウム、フォイゾン、ローズマリーの叶
30%	阳光のクリスタル、スタグヌム、萤石、ミード
20%	星辰のクリスタル、鸡冠石、孔雀石、ドラゴンハート
10%	创世のクリスタル、ラルバシス、ヒュアキントス、冒险商人の魂

敌人情报

No.	名称	种族
1	黑铁のゴーレム	魔法生物
2	デュラハン	不死
3	暗のエレメント	元素
4	トルフトルイス	魔物
5	クマネズミ	魔物
6	尸龙	龙族
7	デザートラビット	魔物

No.	名称	种族
8	クマネズミ	魔物
9	黑铁のゴーレム	魔法生物
10	デュラハン	不死
11	サラマンダー	魔物
12	ウイツカーマン	魔物
13	星のエレメント	元素

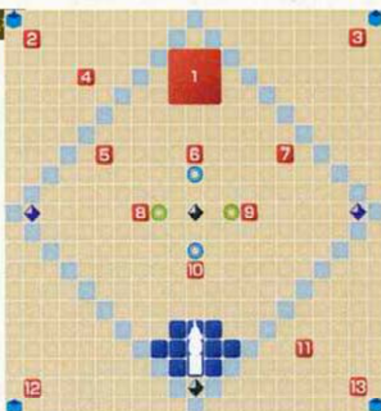
要点：开场后队伍就被分成三个部分了。场地右下角是ウィッカーマン，因为这个位置的人几乎是按兵不动的，所以不宜派太强的兵力，同样建议让男女主角用必杀技第一回合重创它。实在不行，战前准备的时候可以留一个名额，让车能派人出去补刀。左上方的尸龙则比较好办，击杀它之后让クレイト把人送到下层去开宝箱并清理剩下的杂兵即可。

【楼层】44F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第12个回合
宝箱	世界树の实、蛮族の古酒、女神のリボン、斗气の铠
地形效果	瘴气

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	月光のクリスタル、ミニウム、フォイゾン、ローズマリーの叶
30%	阳光のクリスタル、スタグヌム、萤石、ミード
20%	星辰のクリスタル、鸡冠石、孔雀石、蛮族の古酒
10%	创世のクリスタル、ラルバシス、ヒュアキントス、睿智の光



敌人情报

No.	名称	种族
1	金龙	龙族
2	マルコシアス	魔物
3	リッチ剑士	不死
4	吸血コウモリ	魔物
5	タロス・イグニス	魔法生物
6	リッチ	不死
7	ゴグマゴグ	魔物

No.	名称	种族
8	リッチ剑士	不死
9	マルコシアス	魔物
10	カーバンクル	魔物
11	吸血コウモリ	魔物
12	ゴグマゴグ	魔物
13	タロス・イグニス	魔法生物

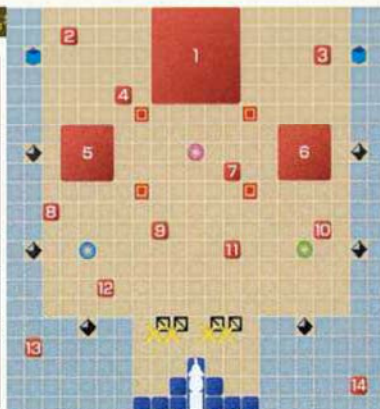
要点：目前为止最蛋疼的地形，如果要全部宝箱都拿齐的话，クレイト至少要传送4次，偏偏这场的BOSS是金龙。开场后先按兵不动，等杂兵自己过来然后击杀，很多杂兵的魔防都非常高，攻击前一定要看清楚对方的能力参数。クレイト第一回合先用传送让同伴去拿左下、右下角的两个宝箱，之后，保持在金龙攻击范围外的前提下前进，把人送到右上角的区域之后クレイト马上折返绕到左边去，右上角的同伴上去拿到宝箱之后尽量把金龙引到右边去，然后クレイト带着其他人上去拿左边的宝箱。

【楼层】45F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第15个回合
宝箱	古代龙の金杯、百兽の女神像
地形效果	雷击

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	月光のクリスタル、ミニウム、フォイゾン、ローズマリーの叶
30%	阳光のクリスタル、スタグヌム、萤石、ミード
20%	星辰のクリスタル、鸡冠石、孔雀石、古代龙の金杯
10%	创世のクリスタル、ラルバシス、ヒュアキントス、アヴァロンリンゴ



敌人情报

No.	名称	种族
1	キングクラーケン	水生生物
2	ダイオウイカ	水生生物
3	ディープアクア	水生生物
4	トリトン	水生生物
5	クラーケン	水生生物
6	クラーケン	水生生物
7	メロウ	水生生物

No.	名称	种族
8	ディープアクア	水生生物
9	ダイオウイカ	水生生物
10	トリトン	水生生物
11	ダイオウイカ	水生生物
12	メロウ	水生生物
13	ランフォリンクス	魔物
14	ランフォリンクス	魔物

要点：比较正常的一关，开场的时候先不用急着进攻，算准BOSS的攻击范围，在不惊动它的前提下等敌人自己过来然后消灭掉。之后可以利用场地的酒桶，把BOSS引导弱体魔法阵处，然后让一名防御力高的角色去抵住它，限制它的移动，再慢慢宰割它就行了。

【楼层】46F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
宝箱	フィンジアスの剑、光の神の兜

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	绿柱石、试金石（中级）、アヴァロンリンゴ
30%	苍玉、试金石（上级）、ミルラ
20%	真珠、试金石（特级）、アヴァロンリンゴ
10%	金刚石、试金石（规格外）、ミルラ



敌人情报

No.	名称	种族
1	猪神	魔物
2	ゴグマゴグ	魔物
3	サスカッチ	魔物
4	サーベルタイガー	魔物
5	ゴグマゴグ	魔物
6	パピルサグ	魔物
7	圣のエレメント	元素

No.	名称	种族
8	サーベルタイガー	魔物
9	オチュークイーン	魔物
10	ゴグマゴグ	魔物
11	サーベルタイガー	魔物
12	ククルカン	魔物
13	サスカッチ	魔物
14	パピルサグ	魔物

要点：由于地形关系一开始部队几乎是被封住的，初期配置尽量以远程攻击的角色为主，クレイト建议配置在右边，让她用传送将同伴送出去击杀ククルカン，消灭掉附近的杂兵之后，队伍应该都差不多出来了。重新组织兵力进攻吧。

【楼层】47F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第8个回合
宝箱	ブリューナク、ヒュアキントス、神圣なるトルク
地形效果	胞子

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	绿柱石、试金石（中级）、アヴァロンリンゴ
30%	苍玉、试金石（上级）、ミルラ
20%	真珠、试金石（特级）、アヴァロンリンゴ
10%	金刚石、试金石（规格外）、ミルラ



敌人情报

No.	名称	种族
1	尸龙	不死
2	水晶のゴーレム	魔法生物
3	マーマン	水生生物
4	デュラハン	不死
5	ドリアード	魔物
6	ダークリザード	魔物
7	キラービー	魔物
8	デュラハン	不死
9	タランチュラ	魔物
10	キラービー	魔物
11	タランチュラ	魔物

要点：限制回合数只有8个回合，非常短，还好场地不大，而且只要击破尸龙就能获胜。尸龙的物理防御力比较低，可以进一步降低它的物防，然后用高物攻的角色发动合体技将其速杀，击杀它之前记得用老方法引开他然后拿走背后的宝箱即可。

【楼层】48F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第40个回合
宝箱	ゴヴニュハンマー、黄金のリンゴ、ゴーレムの瞳





胜利报酬

出现率	道具套装
40%	绿柱石、试金石（中级）、アヴァロンリンゴ
30%	苍玉、试金石（上级）、ミルラ
20%	真珠、试金石（特级）、アヴァロンリンゴ
10%	金刚石、试金石（规格外）、ミルラ

敌人情报

No.	名称	种族
1	银龙	龙族
2	魔奏士	人类
3	E・ゴーレム	魔法生物
4	エキドナ	魔物
5	デストロイヤー	人类
5	ジャハーン	魔物
6	デストロイヤー	人类
7	ジャハーン	魔物
8	リッチ剑士	不死
9	オルクス・マギ	魔物
10	リッチ剑士	不死
11	拳圣	人类
12	オルクス・マギ	魔物
13	タロス・イグニス	魔法生物
14	タロス・イグニス	魔法生物
15	リッチ	不死
16	リッチ	不死
17	魔奏士	人类
18	拳圣	人类

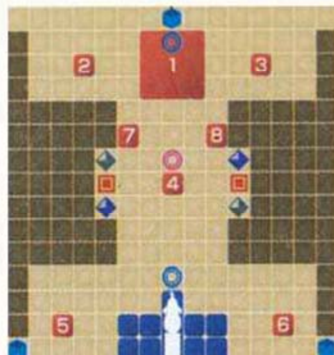
要点：有3只大型怪物，而且实力都是次顶级的。要结束战斗只要直走击杀银龙就好，银龙一开始被炸药桶挡着无法移动，可以先别急着对付它。这里如果要拿宝箱必须又要用クレイト的传送，其中最麻烦那个恐怕是银龙背后那个。由于限制回合数多达40个，可以慢慢来。先用魔防高的角色引诱银龙使用魔法，耗光它的MP之后就让クレイト传送主力，然后击杀E・ゴーレム和エキドナ，回收宝箱之后再慢慢消灭银龙。

【楼层】49F

胜利条件	击败敌队长
败北条件	我方全灭或到第12个回合
宝箱（第一次）	チャクラサンダル、金刚石、试金石（规格外）
宝箱（第二次）	金刚石、テルファス、黄金のリンゴ

胜利报酬

出现率	道具套装
首次	カドゥケウス、アヴァロンリンゴ、真红のブドウ、テルファス
40%	绿柱石、试金石（中级）、アヴァロンリンゴ
30%	真珠、试金石（特级）、黑曜石、アヴァロンリンゴ
20%	苍玉、试金石（上级）、ミルラ
10%	金刚石、试金石（规格外）、パピルス文书D、ミルラ



敌人情报

No.	名称（一周目）	种族	No.	名称（二周目）	种族
1	封印されし灾厄	龙族	1	金龙	龙族
2	シルバーゴルメス	魔法生物	2	シルバーゴルメス	魔法生物
3	ゴールドゴルメス	魔法生物	3	ゴールドゴルメス	魔法生物
4	カーバンクル	魔物	4	カーバンクル	魔物
5	ゴールドゴルメス	魔法生物	5	ゴールドゴルメス	魔法生物
6	シルバーゴルメス	魔法生物	6	シルバーゴルメス	魔法生物
7	ゴルメス	魔法生物	7	ゴルメス	魔法生物
8	ゴルメス	魔法生物	8	ゴルメス	魔法生物

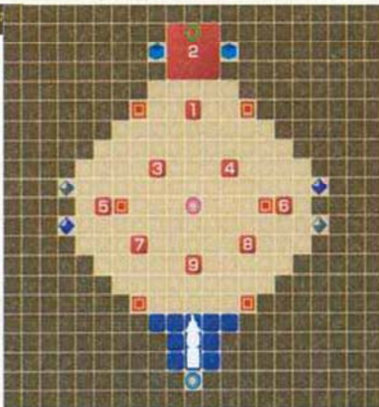
要点：这一层在第二次进入的时候内容会发生变化，特别是宝箱在第二次近来就会发生变化，所以一定要拿齐。BOSS的HP高达22500，而且魔防超高，所以只能靠物理输出了。エネアデス和カリス的辅助魔法在这场战斗中显得举足轻重，挑战BOSS最好保留一个中断存档，如果他们被击破的话胜率就很低了。第二次进来的时候BOSS会变成金龙，HP也只有11315，战斗轻松很多。

【楼层】50F

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭或到第25个回合
宝箱（第一次）	女神のリボン、光の铠
宝箱（第二次）	ヤドカリ神のトルク、魔法遮断の腕轮
地形效果	雷击

胜利报酬

出现率	道具套装
首次	赤铁の腕轮、黄金のリンゴ
40%	绿柱石、试金石（中级）、アヴァロンリンゴ
30%	真珠、试金石（特级）、黑曜石、アヴァロンリンゴ
20%	苍玉、试金石（上级）、ミルラ
10%	金刚石、试金石（规格外）、パピルス文书D、ミルラ



敌人情报

No.	名称	种族
一周目		
1	ポルクス	魔法生物
2	ヘカトンケイル	魔物
3	タロス・イグニス	魔法生物
4	マルコシアス	魔物
5	水晶のゴ-レム	魔法生物
6	ゴグマゴグ	魔物
7	デュラハン	不死
8	ランフォリンクス	魔物
9	黑骑士	人类

No.	名称	种族
二周目		
1	暗の主	魔法生物
2	ポルクス	魔法生物
3	タロス・イグニス	魔法生物
4	マルコシアス	魔物
5	水晶のゴ-レム	魔法生物
6	ゴグマゴグ	魔物
7	デュラハン	不死
8	ランフォリンクス	魔物
9	黑骑士	人类

要点：敌人ポルクス拥有反射魔法的技能“魔法原理の镜”，所以绝对不能用魔法攻击它。ヘカトンケイル的HP高达25000，所以难免要陷入持久战。跟49F一样，第二次挑战敌人配置会有小变动，而且宝箱内容也会变化，因此第一次的宝箱内容只有一次机会能拿到。

自由战场情报

注：开出稀有道具的首要条件是曾经进入过ハイポジウム遗迹，然后要用指定等级以上的角色去拿，每个稀有道具只能拿一遍。

【场地】训练广场A

最早可挑战时期：第2章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	焼きリンゴ、パナケア×2
30%	焼きリンゴ、パナケア、黄铜の块
20%	焼きリンゴ、焼きリンゴ、黄铜の块
10%	焼きリンゴ、妖精キノコ、黄铜の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	焼きリンゴ	妖精キノコ	ベガルタ（LV55）

敌人情报

角イノシシ	トビウサギ×2
コウモリ	イノシシ×2

【场地】训练广场B

最早可挑战时期：第2章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	イノシシ皮、パナケア
30%	焼きリンゴ、ザクロ石
20%	イノシシ皮、ザクロ石
10%	イノシシ皮、焼きリンゴ、ザクロ石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	焼きリンゴ	妖精キノコ	生命のロ-ブ（LV62）

敌人情报

モノクロウサギ×2	イノシシ
ホ-ネット	コウモリ
ネズミ	

【场地】帝国基地エブロンA

最早可挑战时期：第2章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	焼きリンゴ、焼きリンゴ、パナケア
30%	帝国オリ-ブ、尖晶石
20%	帝国オリ-ブ、パピルス文书A
10%	帝国オリ-ブ、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	ナツメヤツの实	ザクロの实	-

敌人情报

帝国弓兵×2	帝国骑士（枪）×3
帝国兵士×2	

【场地】帝国基地エブロンB

最早可挑战时期：第2章（第6章后会换成C、D的配置）

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国オリ-ブ、パナケア
30%	帝国オリ-ブ、尖晶石
20%	黄铜の块、パピルス文书A
10%	黄铜の块、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左下	ナツメヤツの实	ザクロの实	-

敌人情报

帝国神官×2	帝国骑士（剑）×2
帝国兵士×2	帝国骑士（枪）

【场地】帝国基地エブロンC

最早可挑战时期：第6章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国オリ-ブ、帝国にんにく、バルクス
30%	帝国にんにく、试金石（中级）、パピルス文书A
20%	帝国にんにく、刃金の块、パピルス文书A
10%	帝国にんにく、白金の块、パピルス文书A

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	ザクロ石	青金石	野望の大剑（LV60）
右下	ザクロの实	ナナカマドの实	-

敌人情报

帝国弓兵×3	帝国骑士（枪）
グリプス×2	帝国神官
帝国兵士×2	拳斗士×2

【场地】帝国基地エブロンD

最早可挑战时期：第6章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国オリーブ、帝国にんにく、パルクス
30%	帝国にんにく、试金石（中级）、パピルス文书A
20%	帝国にんにく、刃金の块、パピルス文书A
10%	帝国にんにく、白金の块、パピルス文书A

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中间	ザクロの实	ナナカマドの实	–
左下角	ダマスカス钢の块	刃金の块	さきがけの兜（LV90）

敌人情报

帝国骑士（剑）×2	ワスプ×2
帝国骑士（枪）×2	帝国司教×2
乐士×2	

【场地】帝国基地エブロンE

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	フォイゾン、完熟オレンジ、ダマスカス钢の块、パピルス文书A
30%	ローズマリーの叶、妖精の泪、ダマスカス钢の块、パピルス文书A
20%	ハシバミの实、红玉、妖精の泪、ダマスカス钢の块
10%	安息香、红玉、妖精の泪、ダマスカス钢の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	フォイゾン	乳香	–
左下	ローズマリーの叶	エレメントリング	–

敌人情报

风龙	雪ヒョウ
翼龙	ランフォリンクス
マルコシアス×2	猎人
帝国骑士（剑）×2	

【场地】タルテトス湖畔A

最早可挑战时期：第2章（第6章18关以后无法再挑战）

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	妖精キノコ、焼きリンゴ、パナケア
30%	妖精キノコ、黄铜の块、パナケア
20%	ヤドカリの家、铸铁の块
10%	妖精キノコ、エレメントの渣滓

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	イノシシの皮	尖晶石	–

敌人情报

シーギャング×2	风のエレメント
ヤドカリ×2	水のエレメント
紫コウモリ×2	

【场地】タルテトス湖畔B

最早可挑战时期：第2章（第6章18关以后无法再挑战）

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	妖精キノコ、焼きリンゴ、パナケア
30%	妖精キノコ、黄铜の块、パナケア
20%	黄铜の块、パナケア、铸铁の块
10%	妖精キノコ、尖晶石、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	イノシシの皮	パピルス文书A	–
右	ナツメヤツの实	试金石（初级）	–

敌人情报

シーギャング×2	ネズミ
角イノシシ×2	ヤドカリ
紫コウモリ×3	

【场地】レオン矿山A

最早可挑战时期：第3章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	焼きリンゴ、黄铜の块、パナケア
30%	焼きリンゴ、パナケア、尖晶石
20%	ナツメヤツの实、尖晶石、铸铁の块
10%	ナツメヤツの实、尖晶石、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	黄铜の块	パルクス	–
右	焼きリンゴ	试金石（初级）	ヴァハの铠（LV65）

敌人情报

オルクス×2	オーク×3
地のエレメント×2	ワスプ×2

【场地】レオン矿山B

最早可挑战时期：第3章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	焼きリンゴ、パナケア、ザクロ石
30%	焼きリンゴ、パナケア、铸铁の块
20%	ナツメヤツの实、试金石（初级）
10%	ナツメヤツの实、パルクス

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	帝国オリーブ	パルクス	カレトヴルッフ（LV70）
下	妖精キノコ	试金石（初级）	–

敌人情报

モノクロウサギ×2	オーク×2
オルクス×2	火のエレメント×3

【场地】レオン矿山C

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、完熟オレンジ、青金石、パルクス
30%	フォイゾン、白金の块、青金石、パルクス
20%	白金の块、青金石、ローズマリーの叶、パピルス文书C
10%	ハシバミの实、パピルス文书C、白金の块、青金石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	フォイゾン	乳香	–
右	ローズマリーの叶	安息香	ドラゴンスロー（LV55）

敌人情报

地龙	グレンデル×2
火のエレメント	デストロイヤー+ジャハーン
トルフトルイス	地のエレメント
帝国骑士（枪）+ジャハーン	

【场地】边境の森A

最早可挑战时期：第3章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国にんにく、铸铁の块
30%	帝国にんにく、铸铁の块、トビウサギの耳
20%	帝国にんにく、试金石（初级）、トビウサギの耳
10%	パルクス、试金石（初级）、帝国にんにく

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	ナツメヤツの实	パピルス文书B	ファインブ-ツ（LV60）

敌人情报

帝国弓兵+グリフォン	グリフォン
帝国弓兵	トビウサギ×2
帝国骑士（剑）×2	ホ-ネット×2

【场地】边境の森B

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国にんにく、帝国オリ-ブ、ザクロ石
30%	帝国オリ-ブ、试金石（初级）、妖精キノコ
20%	ザクロの实、黄铜の块、铸铁の块
10%	ザクロの实、パルクス、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	ナツメヤツの实	青金石	魔界の杖（LV80）

敌人情报

奴隶商人×2	拳斗士×3
ゴロツキ×2	乐士×2

【场地】边境の森C

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、パピルス文书B、试金石（中级）
30%	ザクロの实、白金の块、キュアヌス
20%	ザクロの实、カドメア、人猿のヒゲ
10%	ザクロの实、月のクリスタル、パピルス文书B

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
右上	ナナカマドの实	阳光のクリスタル	シルフの弓（LV60）

敌人情报

オチュ-	カンドウラ×2
キラ-ビ-×2	キラ-エイプ×2
オピニンクス×2	

【场地】小麦田A

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、ナツメヤツの实、パルクス
30%	ザクロの实、パピルス文书B、试金石（初级）
20%	ナナカマドの实、カドメア、试金石（中级）
10%	ナナカマドの实、パピルス文书B、试金石（中级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
右上	カドメア	萤石	魔人の黑衣（LV70）

敌人情报

奴隶商人	剑斗士×3
オルクス・マギ×2	ドリア-ド×2
乐士×2	

【场地】小麦田B

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、ナツメヤツの实、铸铁の块
30%	ザクロの实、白金の块、试金石（初级）
20%	ナナカマドの实、ダマスカス钢の块、试金石（中级）
10%	ナナカマドの实、白金の块、试金石（中级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左下	刃金の块	妖精の泪	魔神の枪（LV85）

敌人情报

ヒョウ×3	クマネズミ
ヘンウエン	ネズミ
キラ-ビ-×2	エイプ×2

【场地】沙漠A

最早可挑战时期：第4章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	妖精キノコ、ナツメヤツの实、パナケア
30%	妖精キノコ、试金石（初级）、パルクス
20%	妖精キノコ、ダマスカス钢の块、パルクス
10%	ザクロの实、ダマスカス钢の块、パルクス

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
右上	妖精キノコ	パピルス文书B	战妖精式强化钵（LV60）

敌人情报

火のエレメント	ファットテ-ル×2
オオトカゲ×2	デザ-トラビット×2
スコ-ピオン×2	

【场地】沙漠B

最早可挑战时期：第4章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	妖精キノコ、ナツメヤツの实、パナケア
30%	ナツメヤツの实、ダマスカス钢の块、トビウサギの耳
20%	ナツメヤツの实、パルクス、试金石（初级）
10%	ザクロの实、キュアヌス、铸铁の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	妖精キノコ	カドメア	フラガラック（LV80）

敌人情报

ファットテ-ル	オオトカゲ×2
スパイダ-×3	スコ-ピオン×2
デザ-トラビット	

【场地】やせた大地A

最早可挑战时期：第6章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	妖精キノコ、ナツメヤツの实、试金石（初级）
30%	妖精キノコ、カドメア、パルクス
20%	妖精キノコ、刃金の块、铸铁の块
10%	妖精キノコ、刃金の块、铸铁の块、パピルス文书B

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	ダマスカス钢の块	刃金の块	巨神の大锤（LV60）

敌人情报

圣堂骑士+グリプス	剑斗士×2
帝国弓兵×2	圣堂骑士
帝国兵士	グリプス
帝国司教	

【场地】やせた大地B

最早可挑战时期：第6章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パナケア、ザクロの实、黄铜の块
30%	パナケア、尖晶石、ダマスカス钢の块
20%	パナケア、白金の块、尖晶石
10%	パナケア、白金の块、刃金の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左下	试金石（初级）	试金石（中级）	大地の笼手（LV90）

敌人情报

オルクス・マギ×2	角イノシシ×2
オルクス×2	紫コウモリ×2
风のエレメント	地のエレメント

【场地】ヤシの滨边A

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナツメヤツの实、ザクロの实、尖晶石
30%	ナツメヤツの实、刃金の块、ヤドカリの家
20%	ナツメヤツの实、白金の块、尖晶石
10%	ザクロの实、白金の块、ヤドカリの家

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	ザクロの实	クラーケンの脚	ガエ・ジェルグ（LV60）

敌人情报

シーギャング×2	水のエレメント
ダイオウイカ×4	角イノシシ
ヤドカリ	火のエレメント

【场地】ヤシの滨边B

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナツメヤツの实、ザクロの实、ザクロ石
30%	ナツメヤツの实、刃金の块、ヤドカリ
20%	ナツメヤツの实、白金の块、パルクス
10%	ザクロの实、白金の块、キュアヌス

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
右上	ザクロの实	クラーケンの脚	クリムゾンローズ（LV93）

敌人情报

ダイオウイカ×3	ヤドカリ
シーギャング×2	ネズミ
オオトカゲ×2	モノクロウサギ

【场地】ヤシの滨边C

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	フォイゾン、完熟オレンジ、キュアヌス
30%	ローズマリーの叶、カドメア、キュアヌス、试金石（初级）
20%	ハシバミの实、阳光のクリスタル、カドメア、キュアヌス
10%	安息香、阳光のクリスタル、カドメア、キュアヌス

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	フォイゾン	乳香	ロンゴミニアド（LV70）

敌人情报

水龙	シルバータロス×2
ディープアクア	クラーケン×2
ダイオウイカ×2	シーギャング

【场地】盐の湖A

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、妖精キノコ、尖晶石
30%	ザクロの实、试金石（中级）、青金石
20%	ナナカマドの实、白金の块、试金石（中级）
10%	ナナカマドの实、月光のクリスタル、试金石（中级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	ナナカマドの实	ローズマリーの叶	天魔の腕轮（LV55）

敌人情报

重骑士+战象	ゴロツキ×2
重骑士	拳奴×2
战象×2	
拳斗士×2	

【场地】盐の湖B

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、妖精キノコ、尖晶石
30%	ザクロの实、试金石（中级）、尖晶石
20%	ナナカマドの实、白金の块、试金石（中级）
10%	ナナカマドの实、月光のクリスタル、试金石（中级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	黄金石	キュアヌス	流水の帽子（LV85）

敌人情报

ゴーレム×2
ワスプ×3
タロス×5

【场地】魔の森A

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、妖精キノコ、パナケア、试金石（初级）
30%	完熟オレンジ、试金石（初级）、青金石
20%	完熟オレンジ、试金石（中级）、青金石
10%	试金石（中级）、キュアヌス、ザクロ石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中央	ナナカマドの实	亡灵の魂	トガルの书（LV65）

敌人情报

アンク×3	スケルトン×2
ガイコツ骑士×2	アンク-剑士×2
暗のエレメント×2	

【场地】魔の森B

最早可挑战时期：第7章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、妖精キノコ、パナケア、试金石（初级）
30%	完熟オレンジ、试金石（初级）、青金石
20%	完熟オレンジ、试金石（中级）、青金石
10%	试金石（中级）、キュアヌス、ザクロ石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中央	完熟オレンジ	ミニウム	
右上角	ナナカマドの实	白金の块	チャクラサンダル（LV80）

敌人情报

サイクロプス×3	タランチュラ×2
エイプ×3	イノシシ
ドリアード×2	

【场地】魔の森C

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	完熟オレンジ、ダマスカス钢の块、キュアヌス
30%	完熟オレンジ、妖精の泪、试金石（中级）
20%	完熟オレンジ、萤石、青金石、キュアヌス
10%	完熟オレンジ、萤石、亡灵の魂、咒いの骨

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	试金石（中级）	银星石	ゴヴニュのシャツ（LV80）
中	フォイゾン	ミニウム	–

敌人情报

猪神	ラルヴァア-剑士×2
ラルヴァア-×3	トルフトルイス×2
タロス×2	ヘンウエン

【场地】旧街道A

最早可挑战时期：第8章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国オリーブ、帝国にんにく、试金石（初级）
30%	帝国オリーブ、帝国にんにく、パピルス文书B
20%	帝国オリーブ、帝国にんにく、萤石
10%	帝国オリーブ、帝国にんにく、萤石、ザクロの实

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	ナナカマドの实	象牙	铁下驮（LV70）
右下	完熟オレンジ	–	–

敌人情报

帝国神官	帝国司教
猎人×3	帝国骑士（枪）
帝国骑士（枪）+战象	スクトゥム×2
帝国兵士×2	

【场地】旧街道B

最早可挑战时期：第8章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	帝国オリーブ、帝国にんにく、试金石（初级）
30%	帝国オリーブ、帝国にんにく、キュアヌス
20%	帝国オリーブ、帝国にんにく、妖精の泪
10%	帝国オリーブ、帝国にんにく、妖精の泪、ザクロの实

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中偏上	ナナカマドの实	フォイゾン	–
中偏右	完熟オレンジ	–	1トンハンマー（LV70）

敌人情报

圣堂骑士×2	ゴロツキ×3
拳斗士×3	オーク
アークオルクス×3	

【场地】大斗技场A

最早可挑战时期：第8章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、妖精キノコ、尖晶石
30%	ナナカマドの实、妖精の泪、パピルス文书B
20%	ローズマリーの叶、萤石、パピルス文书B
10%	豪华なドレス、萤石、妖精の泪

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	完熟オレンジ	月光のクリスタル	古代术式强铠（LV55）
右	ザクロの实	カドメア	–

敌人情报

帝国骑士（剑）+ヒョウ	ジャハーン×2
帝国骑士（剑）×2	猎人×3
サイクロプス×2	

【场地】大斗技场B

最早可挑战时期：第8章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、妖精キノコ、尖晶石
30%	ナナカマドの实、妖精の泪、パピルス文书B
20%	ローズマリーの叶、萤石、パピルス文书B
10%	ローズマリーの叶、萤石、试金石（上级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	完熟オレンジ	妖精の泪	ヴァリアント（LV50）
下	ザクロの实	サソリの尾っぽ	–

敌人情报

超重骑士+ジャハーン	ゴーレム×2
超重骑士	パピルサグ×4
ジャハーン	ファットテール×2



【场地】大斗技场C

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、完熟オレンジ、尖晶石、妖精の泪
30%	フォイゾン、パピルス文书B、尖晶石、妖精の泪
20%	ローズマリーの叶、试金石（上级）、パピルス文书B、尖晶石
10%	ハシバミの实、试金石（上级）、パピルス文书B、尖晶石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
右上	フォイゾン	乳香	－
左下	ローズマリーの叶	安息香	人狩の笼手（LV60）

敌人情报

拳圣	重剑斗士
魔奏士×3	拳斗士×3
剑斗士×3	

【场地】大斗技场D

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、白金の块、尖晶石
30%	ザクロの实、妖精の泪、パピルス文书B
20%	ナナカマドの实、グリフォンの羽、白金の块
10%	ナナカマドの实、グリフォンの羽、妖精の泪

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	フォイゾン	－	－
中央	ローズマリーの叶	红玉	光の铠（LV90）

敌人情报

猎人+グリプス	宫廷乐士
猎人×2	帝国司教×2
グリプス	黑骑士×2
スクトゥム×3	

【场地】大斗技场E

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ザクロの实、カドメア、尖晶石
30%	ザクロの实、青金石、パピルス文书B
20%	ナナカマドの实、ミニウム、白金の块
10%	ナナカマドの实、ミニウム、妖精の泪

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中上	ローズマリーの叶	－	－
右	フォイゾン	试金石（上级）	レーヴァテイン（LV95）



敌人情报

メロウ×3	マーマン×2
シーギャング×2	キラービー×2
ディープアクア×2	深きもの×2

【场地】大平原A

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、ダマスカス钢の块
30%	ローズマリーの叶、试金石（中级）
20%	ハシバミの实、萤石
10%	安息香、银星石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	トビウサギの耳	ハシバミの实	双龙の锅つかみ（LV70）

敌人情报

ザックーム	ヘビーラット×2
ドリアード×3	モノクロウサギ×2
トルフトルイス×2	

【场地】大平原B

最早可挑战时期：第9章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、黄铜の块、铸铁の块、ザクロ石
30%	ローズマリーの叶、试金石（中级）
20%	ハシバミの实、カドメア
10%	安息香、ミニウム

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	刃金の块	妖精の泪	エススの弓（LV93）

敌人情报

奴隶商人	アークオルクス×2
ゴロツキ×2	オルクス・マギ
オピニンクス×2	グレンデル×2

【场地】大平原C

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	フォイゾン、完熟オレンジ、ザクロ石、刃金の块
30%	ローズマリーの叶、试金石（中级）、ザクロ石、刃金の块
20%	ハシバミの实、银星石、试金石（中级）、ザクロ石
10%	安息香、银星石、试金石（中级）、ザクロ石

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	ローズマリーの叶	安息香	常春の杖（LV70）

敌人情报

火龙	重剑斗士×2
ゴルメス×3	拳斗士×2
カーバンクル	

【场地】アルピノ山A

最早可挑战时期：第10章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	完熟オレンジ、カドメア、试金石（初级）
30%	完熟オレンジ、青金石、试金石（中级）
20%	フォイゾン、红玉、白金の块
10%	フォイゾン、试金石（上级）、白金の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	完熟オレンジ	ヒョウの皮	サイドワインダ－（LV70）
中间	ナナカマドの实	–	–

敌人情报

雪ヒョウ×2	スノ－ラビット×2
星のエレメント×2	圣のエレメント
风のエレメント×2	ランフォリンクス×2
サスカッチ×2	

【场地】アルピノ山B

最早可挑战时期：第10章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	完熟オレンジ、カドメア、试金石（初级）
30%	完熟オレンジ、青金石、试金石（中级）
20%	フォイゾン、红玉、白金の块
10%	フォイゾン、试金石（上级）、白金の块

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	完熟オレンジ	翼龙のクチバシ	手编みマフラ－
中偏右	ナナカマドの实	–	–

敌人情报

スノ－ラビット×3	翼龙×3
ランフォリンクス×2	水のエレメント
暗のエレメント×2	圣のエレメント×2

【场地】山麓の平原A

最早可挑战时期：第11章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パナケア、黄铜の块、铸铁の块、ダマスカス钢の块
30%	パナケア、妖精の泪、尖晶石、试金石（初级）
20%	パナケア、萤石、パルクス、ザクロ石
10%	パナケア、银星石、青金石、カドメア

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
中上	完熟オレンジ	パピルス文书C	ミラ－ジュベスト
右下	ロ－ズマリ－の叶		

敌人情报

デストロイヤ－+ジャハ－ン	ファランクス×2
デストロイヤ－	重剑斗士
ジャハ－ン	翼龙×2
帝国神官×2	魔奏士×2

【场地】山麓の平原B

最早可挑战时期：第11章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	パナケア、黄铜の块、铸铁の块、ダマスカス钢の块
30%	パナケア、妖精の泪、尖晶石、试金石（初级）
20%	パナケア、萤石、パルクス、ザクロ石
10%	パナケア、银星石、青金石、カドメア

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左	完熟オレンジ	スタグヌム	–
右	フォイゾン	–	星の笼手（LV82）

敌人情报

黑骑士+マルコシアス	ゴルメス×3
黑骑士	サ－ベルタイガ－
マルコシアス	帝国骑士（剑）+サ－ベルタイガ－
グレンデル×2	



【场地】山麓の平原C

最早可挑战时期：第12章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、完熟オレンジ、月光のクリスタル、パピルス文书B
30%	フォイゾン、萤石、月光のクリスタル、パピルス文书B
20%	ロ－ズマリ－の叶、ミニウム、萤石、月光のクリスタル
10%	ハシバミの实、ミニウム、萤石、月光のクリスタル

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	フォイゾン	乳香	死者の之论（LV70）
右	ロ－ズマリ－の叶	安息香	–

敌人情报

死忌弓兵×2	死忌骑士（剑）×2
死忌骑士（枪）×2	死忌骑士（两手剑）×2
暗の司教×2	死忌兵士×2

【场地】地下水路A

最早可挑战时期：第11章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、ザクロの实、刃金の块
30%	ナナカマドの实、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	ロ－ズマリ－の叶、萤石、妖精の泪
10%	ハシバミの实、スタグヌム、妖精の泪

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
上	ロ－ズマリ－の叶	ハシバミの实	
右	青金石	阳光のクリスタル	暗の冠（LV60）

敌人情报

メロウ×2	吸血コウモリ×2
ガイコツ骑士×2	黑铁のゴ－レム×2
タロス×2	マ－マン×2

【场地】地下水路B

最早可挑战时期：第11章

胜利报酬

出现率	道具套装
40%	ナナカマドの实、ザクロの实、刃金の块
30%	ナナカマドの实、月光のクリスタル、试金石（中级）
20%	ロ－ズマリ－の叶、萤石、スタグヌム
10%	ハシバミの实、スタグヌム、试金石（上级）

宝箱位置	90%	10%	稀有道具
左上	ロ－ズマリ－の叶	ハシバミの实	–
右上	ザクロの实	パピルス文书C	剑圣の腕轮（LV60）

敌人情报

シルバ－タロス×2	ラルヴァ－剑士×2
ラルヴァ－×2	デュラハン×2
ヘビ－ラット×2	死忌弓兵×2

"《高达VS》系列"的新作向来都是先出街机版，然后把上一作移植到家用机或掌机平台。所以本作实际上在两年前PS3版《EXVS》发售的时候就已经稼动了。而限于环境算国内的玩家几乎无缘第一时间玩到系列最新作(目前街机厅顶多只能看到《NEXT》)。苦等了两年，虽然我们玩到的只是一款系统变化不大的"加强版"，但新增内容还是比较丰富的。本期攻略主要是针对刚接触本作的玩家介绍一些系统和对战的技巧，以及针对PS3版新增内容和奖杯来讲解。希望能让更多玩家认识，喜欢上本作。

文 宇宙人 美编 心の永恒

机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发	BNGI	动作
机动战士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST		日版
2014年1月30日	本地1~2人，在线1~4人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PS3

新手入门指南

画面解说

1.HP：玩家机体的耐久度。

2.觉醒槽：发动觉醒所需要积蓄的能量槽，受到攻击时会提升，蓄满半行或以上即可发动觉醒。

3.Boost槽：喷射槽，跳跃、BD、Step等动作所需要消耗的能量，落地静止后会瞬间回满。

4.武器状态：机体所拥有的武装以及对应的残弹数或使用时限。

5.雷达：显示在场所有机体的位置关系，红色表示敌人的机体位置。

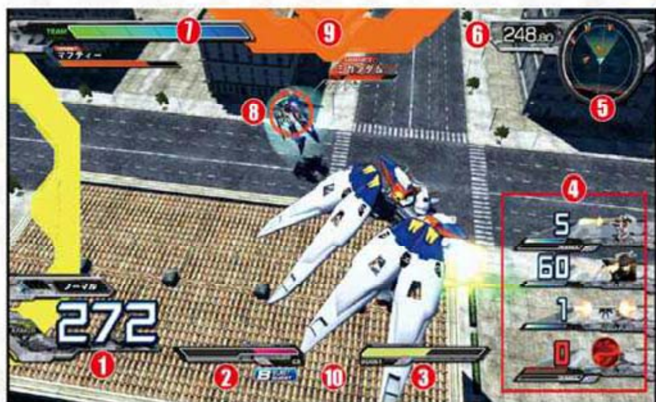
6.剩余时间：对战的限时，时间结束仍未分出胜负双方都算输。

7.战力槽：对战双方的剩余战力，机体被击坠之后会根据对应的COST值扣减，最先扣光的一方输。

8.锁定标志：此时正在锁定的敌人。

9.警报：被敌人锁定的提示，画面四边分别代表该敌人所在的方向，通常为黄色，红色表示对方已经发动攻击。同时被两个敌人锁定并且对方都在相同方向时警报会出现两个箭头。

10.信号状态：网战的时候出现的标志，表示网络状况和流畅度。



基本操作（以默认为准）

方向键/摇杆	控制角色移动
△键	格斗
○键	切换锁定目标
□键	主射击
×键	跳跃
L1键	通信・指令
L2键	特殊射击（射击+跳跃）
R1键	副射击（射击+格斗）
R2键	特殊格斗（跳跃+格斗）
R3键	觉醒/觉醒技（射击+格斗+跳跃）

*注：街机摇杆操作只有格斗、射击、跳跃三种运动方式，外加切换锁定和通讯，其他攻击动作是通过括号中的组合键使用。手柄也可以用组合键



格斗相关操作

格斗（N）：普通格斗，不按任何方向键使出(后文简称N格)，连按能自然使出一套连段，下同。

横格斗：←/→+格斗，一般会根据输入方向呈一定弧度接近敌人进行攻击。

前格斗：(非BD状态)↑+格斗，基本特征是发生速度快，判定强，适合迎击对手，但是连击数较少。

后格斗：↓+格斗，视机体不同有反击（当身）技、挑空技等多种动作，也有像神高达那样发动分身杀法的。

BD格：(BD状态下)↑+格斗，根据机体不同有多种效果。

部分术语解释

BR：即光束枪，大部分机体的主射击，也是最基本的射击武器，不过弹药数、性能、威力甚至粗细都有差异，普遍特征（非全部）是能够移动射击，默认只能射1发，需要用BD取消硬直来连射，一般3枪命中会令敌人倒地。

BZ：火箭炮，普遍特征是弹速慢，诱导高，实弹属性，down值比较高，发射的时候机体会停止移动，跟光束武器碰撞会被抵消掉，一般作为副武器存在。

CS：蓄力攻击，有长按射击蓄力和长按格斗蓄力两种，性能和效果比较多样化。还有一小部分武器可以双重锁定，方法是在蓄力的切换一次锁定目标，武器就会同时锁定两个敌人，松手之后就能同时攻击它们。

Down：指机体受到一定程度的攻击后强制落地的情况，锁定标志呈黄色。从Down状态起身的极短时间内仍然处于无敌状态。Down落地后按任意键能马上起来，也能装死到一定时间后才自动起身。鉴于各种武器的"Down值"不同，令对手陷入Down状态的攻击次数视武器而定，而"夺Down"就是指快速将对手打成黄锁。

注：以上基本特征视机体不同会有差异。

通信·指令



给队友发送信息，跟玩家合作的时候可以发送预设信息，预设信息有两组，分别是战斗中和战斗结束说的，每一组可以设置4句，按着上下左右4个方向选择发送。不按方向发送是汇报自身的伤害情况，而战斗结束后则是道谢语句。跟NPC组队的时候则可以给NPC下达战术指令，分别是普通（通常作战），集中，分散，突击（全力猛攻），回避（不进行攻击专心回避）5种。

Step

快速按两次相同的方向键，机体会消耗气槽进行短距离的回避，主要作用是能够甩开诱导攻击。而从前作开始，Step还可以用来取消格斗攻击动作。在格斗中输入Step，机体会留下彩色的轨迹然后作出回避动作，此时可以继续接上格斗攻击，这个取消动作简称"虹Step"。用格斗接近对手的时候被躲开或者遭到远程武器迎击的情况是很常见的，利用虹Step不仅可以躲开部分远程武器，也可以延长格斗的突进距离以及对躲避的敌人进行追击，提高命中的几率。

另外，本作B觉醒之后那些会停下来的射击动作（包括转身射击）同样能够用Step取消，取消的动作会留下蓝色的轨迹，简称为"青Step"。

喷射冲刺（Boost Dash）

简称BD，连按两次跳跃键使出不同于Step的长距离突进动作，BD之后长按跳跃或者长按方向键能够让机体维持在喷射飞行的状态，是最基本的长距离移动方式，但是气槽也会持续消耗。BD没有甩诱导的效果，因此比较容易被对方带诱导的攻击打到。

BD另一个作用是取消攻击动作和硬直，无论格斗还是射击都可以取消。比如像月光炮这种发动慢而且破绽大的武器，如果发动之后发现没有命中对手，可以马上BD取消防止对手追上来攻击。当然更合理的做法是在照射开始之前确认对手是否在射程内，然后取消。利用BD取消的特点可以派生出很多攻击方式，比如光束枪三连射等。

不过跟前作一样，BD之后有0.2秒左右时间无法进行Step，这个时间带被称为BD硬直。



防御

方向键输入↓↑使用，能够防御从正面过来的所有攻击，长按↑键能维持防御动作一段时间，但是气槽也会持续消耗。连续命中的攻击也能一并防御下来，比如机枪扫射，敌人的光束连射等等。不过后方和侧面过来的攻击是不会防御的，除了部分带全方位防御的机体（比如00R）。善用防御可以降低落地的时候被敌人抓到硬直的机会，从而可以避免很多大的伤害。此外，防御敌人的攻击还能恢复少量的EX槽。

变型

跳跃+Step，游戏中部分机体（如Z高达）可以变成飞机模式，变型之后长按着方向键就能维持变型的状态，但是飞行过程中会持续消耗气槽。这里要注意变型的动作虽然要输入Step，但是没有甩开诱导的效果。变型之后再按一次跳跃键能让机体上升，按两下则会下降。部分机体变型后武装会发生变化。

锁定&诱导



锁定标志会根据敌我双方的距离发生变化，绿色表示敌人在武器的诱导射程以外，红色表示在射程内（后文所说的红锁表示这个状态），黄色是表示敌人处于无敌状态，此外锁定圆圈外围如果有一个半圆表示同伴也锁定着相同的敌人。

另一方面，游戏中绝大多数远程攻击都是有诱导的，其中以导弹、浮游炮最为显著。哪怕是最常用的BR，射出之后如果目标有小幅度的位移，光束的轨迹也会相应地发生偏移击中目标。但是这种诱导效果只会在红锁的情况下发挥作用。如果是绿锁状态，射击的时候虽然也会自动瞄准敌人，但是武器不会发挥出诱导效果，实战中几乎不用指望能打中敌人。

衍生技巧

BD惯性跳跃

BD之后松手然后再按下跳跃键，机体会利用BD带来的惯性做出长距离的大跳。根据机体性能不同，这个动作也会带来不同的效果。因为这个动作位移较长而且降落过程中不会消耗气槽，因此是实战中非常重要的立回手段。

熟练利用惯性跳跃能避免很多下落过程中被敌人抓到落地的机会。实战中用这个方式移动能令机体运动轨迹更难被捉摸同时，惯性运动的过程也不会产生Boost的消耗，因此是必须掌握的技能。

BR连射

游戏中大部分机体的BR射击是没有连发效果的，但是射击之后可以用BD快速取消硬直，然后再次发射BR。如果第一发命中敌人，那么接着的第二、三发对方都是逃不掉的。利用这个方式实现三枪倒地是拥有BR的机体最基础的远程输出手段。不过因为连续命中会造成伤害修正，所以实际伤害不高。而且子弹消耗快，所以不推荐胡乱使用。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

射击取消

部分机体的主射击是可以紧接着副射击或者特殊射击连续使用形成射击连段的。以元祖高达为例，主射击 BR 之后可以接副射 BZ，然后在接特殊射击标枪，这三个动作会连贯地使出，中间不会停顿，这种射击互取消好处在于不需要 BD 取消也不会消耗气槽，但是后发的武器通常威力会减弱。游戏中最基本的就是 BR 接 BZ，除此之外也有很多能取消的动作，这个要视机体而定。

觉醒



前作重新回归的系统，机体遭受敌人攻击或者攻击对方都能够积蓄觉醒槽。觉醒发动后觉醒槽会慢慢减少，直到觉醒槽全部耗光后觉醒状态结束。另外满槽状态下发动觉醒能强制从敌人的攻击中挣脱（觉醒脱离），避免后续伤害，但同时会消耗一定量的觉醒槽。此外本作新增了 A、B 两种觉醒方式，玩家在选择机体之后还要从两种觉醒中选择其一，不同的选择对战斗有较大的影响。

觉醒槽积蓄方法（效率从高到低）

- 自机被击坠（非觉醒状态下）；
- 自机受到伤害（跟伤害值成正比，含队友误射）；
- 僚机被击坠；
- 给其他人造成伤害（跟伤害值成正比，含误射队友）；
- 盾防成功（本作防御队友的攻击不会积蓄）。

除此之外还有积蓄效率的补正

- 高COST机体更容易积蓄；
- 低HP的机体更容易积蓄，但是部分机体有偏差；
- 我方其中一人要是被击坠就会输的情况下，两台机器积蓄速度都会增加。

另外还要注意觉醒状态下无法积蓄到觉醒槽。

觉醒带来的效果（A、B共通）

- 回复气槽；
- 几乎所有武器的弹药全部回复（部分武器例外，比如海盗X3的核弹，DX的月光炮和援护）；
- 子弹填充时间缩短；
- 运动性能和攻击力、防御力都会增强（具体程度视觉醒类型而定）；
- 能使用觉醒技，发动方法跟觉醒相同；
- 全觉的状态下能强制脱离对手的连击，并且获得极短的无敌时间。

ASSAULT BURST（A觉醒）

- 气槽回复量更多（半觉70%，全觉全满）；
- BD速度加快，格斗攻击的推进距离延长；
- 攻击力大幅提升；
- 发动觉醒脱离消耗的觉醒槽量较少（约20%）；
- 觉醒时间较短，但是即使发动了觉醒技也不会耗光觉醒槽。

BLAST BURST（B觉醒）

- 红锁距离延长；
- BD消耗的气槽更低；
- 防御力大幅提升；
- 气槽回复量较少（半觉约40%，全觉约80%）
- 觉醒脱离会消耗较多的觉醒槽（约35%）；
- 总体觉醒时间较长；
- 射击造成的停顿硬直，比如BZ，投掷武器甚至背对敌人射击等都可以用Step取消，轨迹呈蓝色。

落地硬直



本作是一款强调在立体空间中运动的对战游戏，但限于气槽，所有机体都会有落地的时候。而落地的时候必定会产生硬直，这是所有机体都无可避免，就算觉醒也无法取消的。因此如何在对手落地的瞬间攻击，以及如何让对手无法抓到自己落地硬直是本作立回的基本。

跟前作一样，本作落地硬直时间受气槽剩余量影响，最严重的情况就是发生 OVER HEAT，也就是把气槽用光，这样落地硬直时间是最长的。

战力系统

本作是以战力来决定对战双方胜负的。游戏中所有机体根据各自性能被分成了 3000、2500、2000、1000 四种等级。战力是同组的人共用的，对战开始的时候双方默认有 6000 点战力，机体被击坠后会消耗掉相应的战力重返战场，任意一方战力耗光就会输。

COST OVER

当一台机体被击坠，扣掉战力之后如果剩下的战力少于归复的机体，那么该机体就会因为 COST OVER 现象导致HP下降。举例来说如果剩余战力有 4000，此时 3000 机被击落，归复之后剩余战力 1000，小于 3000，那么刚刚归复的 3000 机耐久大约只有正常情况下的 1/3（实际上是一个固定的数值）。但在同样的情况下，2000 机被击落，那么归复之后正好剩余 2000 战力，该机体就不会发生 COST OVER。



新手指南&建议

弄清楚前后卫的关系，调整双方的体力

本作跟其他对战游戏最大的区别在于这是一款 2 VS.2 的游戏，因为游戏设定的原因，单挑的时候如果某一方用万能机展开消极的拉锯战，他可能永远都不会被人打到，但两个人一起围攻就另当别论了，所以单挑在本作是没有意义的。很多机体单挑实力不咋样，但偏偏能在合作的时候发挥出极大的优势。

对大多数的组合而言，6000 点战力意味着队伍两人至少各有 1 次被击落的机会。对于一些消耗偏高的组合来说，后落的人会受到 COST OVER 影响，而这个影响对强势的 3000 机来说尤为严重。

这里以高消耗的 3000+2500 组合为例，假设 3000 机是 700HP，而 2500 机是 640。两机可以各落 1 次，其中 2500 后落被 COST OVER 剩下 130HP，所以理想状态下总耐久就是 700×2+640+130=2170。但是



最快完场方法是3000机被击落两次，合计输出1400的伤害就可以了。当然实战中这种状况不常见，最常见的反而是先击落2500一次，然后连续击落3000两次，700HP的3000机在这个组合中被COST OVER归复只剩下120HP，换言之总输出只要700+640+120=1460，跟总耐久比较有接近一台接近完整机体的被"蒸发"掉了。

基于这样的原因，前锋和后卫的分工就诞生了(基本上大部分有经验的玩家都理解这个概念)。战前先决定好前后卫分工，让进攻能力有优势的机体放手去进攻，回避和防守能力强的机体当援护并保存体力。前锋1落之后，两台机体的HP差不多，这样就不会出现未落者被围攻的情况。

当然前后卫的分工是相对而言的，而且根据实战形势，位置互换的情况也会有。比如前面的例子，如果2500机遭遇不测被打成重伤，而3000机却没受多少伤害，那么可以调换位置，让2500当前锋先落，3000机器温存体力。

注意战术配合



前锋并不意味着玩家要死命冲进敌阵，后卫也不意味着缩到老远乱开枪——前者是自杀，后者是卖队友。正如前面所说，本作是讲求合作的游戏，作为后卫应该尽量配合前锋的行动，以保留体力为前提支援前锋，比如夹击敌人，前锋挨打的时候去救援，前锋打人的时候牵制另一个敌人等等。前锋在进攻的时候也要保护好后卫，因为追着后卫攻击的也是大有人在，所以要时刻留意队友的情况，以免造成不利局面。

机体等级配搭优劣详解

1000+1000：每人合计能5落，基本上是1落1次半觉，1000机体基本上是严禁全觉的，5落之后最好保证两台机体都是新品，不过性能的劣势还是会导致其中一人被双锁而陷入困境。配置的优点是不会发生COST OVER，但是火力严重缺乏，总耐久甚至比不上3000+3000的组合，基本上不推荐这个配置。

1000+2000：中低端消耗的配置，总耐久比较高，标准的分工是1000前锋2000后卫。1000机可落3次并且要先落，2000机最好在1000机的2落前后1落。不能等1000机3落后才落，否则会被COST OVER，太早落也容易被人追打。如果2000机2落意味着1000机只有1落，对自保能力差的1000机来说是很严峻的。半觉醒次数是稳定的4~5次。

1000+2500：依然是平衡性比较好的配置，前期同样是1000机当前锋，2500机在1000机1落后2落之前1落，之后直到剩下1500战力前继续当后卫。觉醒次数有5次。

1000+3000：比较尴尬的组合，1000机只要1落，3000机就会COST OVER，大多情况下会遇到1000被追打到2落，然后3000机被COST OVER后2落。1000机先被3落的情况也有可能发生。一般是3000机1落前1000机尽量不要落，情况再坏也不能2落。视乎战术不同，如果3000机擅长缩的话，1000机5落的分配也是可以的，但也有可能陷入1000被围杀、输出不够的困境。

2000+2000：配置较为平均的组合，因为本作2000机体几乎集体加强了，使得这个组合比前作强势得多，总耐久差不多是最高的，6次半觉也没问题。每人都有1落而且不会出现COST OVER，前后卫也不用分得太明确，两机差不多同时落是最好的。



2000+2500：后落者会被COST OVER，一般是让影响没那么严重的2000机后落。半觉稳定有4次。因为2000机体加强使得这个组合地位也提升了，但从性能来看，2500机比3000机还是逊色一些。

2000+3000：标准王道的组合，基本上3000机前锋2000机后卫，但根据战术和机体性能，3000机不落让2000机落2次也是可行的。总的来说安全性高而且输出也有保证。半觉次数稳定4次。

2500+2500：后落的人受COST OVER的影响比较大，比2000+2500的组合更容易引发事故。半觉有4次，要是不小心可能只有3次。

3000+2500：高消耗组合，虽然每人能1落，但是后落的人回来挨个3连枪就完蛋了。从性能方面考虑可以说是最强的搭配。无论是让3000机先落还是2500机两落的都能保证输出，就算中途发生意外也可以灵活地切换前后卫。

3000+3000：经常出现在随机分组中的悲剧组合，2落即输，所以前后位一定要明确下来，后卫必须保护好自己的血量。半觉醒次数是勉强3次左右。

请合理使用觉醒

觉醒技能是本作非常重要的系统，发动觉醒的时机以及觉醒阶段的表现往往会直接扭转整个战局。从基本效果来说，觉醒一瞬间能够回复气槽和弹药，因此看准时机觉醒能够更有效抓住敌人破绽给予重创。笔者推荐多使用半觉，因为如果将全觉拆分成两次半觉来使用，意味着可以多一次回复气槽和弹药的机会，多一次追击重创敌人的机会，远远比多几秒钟觉醒时间来得实用。不过以下情况应该尽量回避：

1. 落地后觉醒，浪费了回气效果，并产生硬直时间；
2. 刚起跳就觉醒，为什么不先用掉一些气槽靠近对手呢；
3. 快被打到的一瞬间觉醒，结果还是没逃掉；
4. 觉醒状态被击坠，被击坠的觉醒槽奖励就没了，所以对新手来说HP不高的时候不推荐用觉醒，宁愿被击坠回来之后再用。
5. 被人狠抽了一套连段然后全觉起身，为啥不在刚被摸到的时候就觉醒脱离呢，如果觉醒槽是刚蓄满就另当别论。
6. 高等级机体切忌耐久值低(不足150)的时候觉醒，蓄满觉醒槽的时候才突然发现HP已经很低的情况是很常见的，但是觉醒被击落完全是浪费，特别是自己落了之后会发生COST OVER的情况下，往往就是自己最后觉醒的机会了。
7. 乱用觉醒技，特别是用B觉的人。虽然善用觉醒技可以逆转战局，但滥用完全是地雷的行为，所以没有十足的把握还是尽量不要用，特别是射击系的(格斗系可以带入连段)。



新手必须注意的禁忌

空槽落地



对新手来说最容易犯的错误就是空槽落地，总是喜欢胡乱用BD猛攻，射了一大堆子弹都打不中人最后空槽落地反被抓到了破绽。正如前面所说，落地是本作最常见的硬直，所以在离地的时候最忌讳用光气槽。所以立回的时候要注意气槽的管理，如果没有被敌人盯着或者对方没有攻击的意向可以先落地歇一歇。与敌人在中距离交锋的时候，如非有十足的把握能击中对手，否则尽量不要用光气槽，这样就不会留下大的破绽给敌人，甚至有可能在攻击到来前再次逃开。战场的地形以及障碍物都可以充分利用，游戏中顶多是有比较空旷的场地，没有完全没障碍物的。气槽快用完的时候尽量躲到障碍物背后落地，这样就能减少被对手抓到硬直的几率。

如果不小心耗光了气槽怎么办？常用的方法是看准时机开盾防御，敌人较近的话可以试试用格斗拼一下，运气好说不定能抓到对手。也有落地前开个枪防止被照射抓到的做法。

背对射击

BR作为最主要的射击武器，最大的优点是在空中的时候保持运动惯性同时进行射击，这样既能进攻又不容易被对方的射击打中。但如果背对对手射击，机体会定在原地转身，运动惯性就会消失，产生射击硬直。这种状态在进行射击战的时候很容易成为敌人的靶子，因此射击的时候尽量正对着对手。值得一提的是背对敌人射击的硬直在B觉醒的状态下可以用Step取消。



不注意双锁

这也是新人最容易忽略的问题。假设每一个玩家的实力都差不多，2打1肯定是人多一方占优。因此双锁意味着自己被两个玩家追击，不仅更容易被人抓到破绽，自己进攻的时候也有可能被敌人打断。因此，双锁状态切忌盲目进攻，否则下场是非常惨烈的。

反过来说，如果自己没有被双锁就是绝佳的进攻时机。一方面因为这意味着同伴被对方双锁，急需自己去救援，另一方面敌人的注意力也被同伴吸引了过去，可以在较为安全的环境下偷袭对方。

卖队友

虽然跟队友一起双锁敌人，用交叉火力进攻能得到非常理想的效果，但也有例外，比如同伴使用格斗的时候切忌开枪。一方面是因为射击会增加敌人的down值，导致伤害修正下降，使得高伤害的连段威力大幅削弱。另一方面是因为有可能误射同伴，严重的会让队友遭受对方的反击，得不偿失。所以如果看到队友的格斗成功打中对方之后，我们要做的是马上切换锁定牵制另一个人，阻止他攻击队友。

FB任务相关

系列大部分作品从街机移植到家用机的时候会增加一个单机专属的任务模式，本作自然也不例外。游戏大部分奖杯（或者说大部分时间）也是在FB任务中解锁的。这次的任务模式一改前作走地图式，直接变成了列表式。单机和在线两种模式的任务是不一样的。每个任务对应EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四个难度，不同难度中的奖励也不一样。

任务中依然可以获得点数并用来强化机体。这次可强化的技能有30个，但是机体等级最高依然是LV100，也就是说如果不极限进化的话（没收集到该机体的模型），可强化的内容是有限的。部分技能对某些机体来说几乎完全没意义（比如没罩子的机体去强化罩子），而且有不少是强化僚机的，所以前期不能盲目升级，先强化对自己有用的技能吧。由于大部分技能要完成特定任务才能解锁，后文列出这些技能对应的任务供大家参考。

此外，在线模式通常是每个任务对应很多个关卡，后面任务的内容在游戏中是没法查看的，这里同样列出来供大家参考。



可强化技能以及对应的解锁任务

技能名	模式	任务序号	难度	任务名称
耐久值アップ	本地	–	–	初期拥有
射击・ビ–ム防御力アップ	本地	41	HARD	BEYOND
射击・实弹防御力アップ	本地	27	NORMAL	マフティ–动乱
射击・全防御力アップ	本地	43	NORMAL	ア–マ–の真价
耐久值回复【プレイヤ–】	本地	36	EXTREME	砂尘の果て
耐久值回复【タッグ】	在线	3	EXTREME	ロンド・ベル防卫部队
射击・ビ–ム攻击力アップ	本地	–	–	初期拥有
射击・实弹攻击力アップ	本地	14	EXTREME	震える山
射击・全攻击力アップ	本地	44	HARD	死神の宴
格斗攻击力アップ【プレイヤ–】	本地	–	–	初期拥有
格斗攻击力アップ【タッグ】	在线	6	EXTREME	ガンダムファイト!!!
射击＆格斗攻击力アップ	本地	33	EASY	月下のカルテット

可强化技能以及对应的解锁任务

技能名	模式	任务序号	难度	任务名称
底力で攻击力アップ	本地	17	EXTREME	ポケットの中の战争
ブーストゲージ增加	本地	38	EASY	パイロット・ダンス
ブ-ストキャンセル消费量减少	在线	11	HARD	トリプルイエロ-
ステップキャンセル消费量减少	在线	20	NORMAL	俺がガンダムだ
ブ-スト消费量减少	本地	14	EASY	震える山
EXゲ-ジ性能强化【プレイヤ-】	本地	-	-	初期拥有
EXゲ-ジ性能强化【タッグ】	在线	4	EXTREME	海の亡灵
EXゲ-ジ+【プレイヤ-】	本地	23	HARD	ジオンの遗儿
EXゲ-ジ+【タッグ】	本地	31	HARD	マスタ-・アジア、暁に死す
アサルトバ-スト时间延长	本地	32	HARD	ホワイトファング
ブラストバ-スト时间延长	本地	16	EXTREME	EXAMシステム发动
EXバ-スト时间延长【タッグ】	在线	5	HARD	野兽の如く
EXバ-スト+	在线	17	HARD	ニュ-タイプの风
战力补充	在线	17	EXTREME	ニュ-タイプの风
机体コストダウン	在线	19	HARD	绝望の矢
味方间ダメ-ジ轻减	本地	13	EASY	演习・格斗机
バリア强化	本地	43	EXTREME	ア-マ-の真价
获得SP增加	本地	40	HARD	命の华

在线模式全FB任务关卡及完成条件

序号	任务名称	关卡数	关卡序号	关卡名称	单人出战时的同伴	胜利条件
1	最后の力	2	1	最后の力	ストライクフリ-ダム	击破シン和レイ
			2	黄金の秋	カプル&コレンカプル	击破ギンガナム
2	ダブルロックオン	3	1	ダブルロックオン	スサノオ	敌战力槽为0
			2	Gダイバ-	ガンダム	敌战力槽为0
			3	黑の部队	ジオング	击破ザビ-ネ
3	ロンド・ベル防卫部队	4	1	ロンド・ベル防卫部队	シナンジュ	击破リディ
			2	シュラク队の防壁	ゴトラタン	击破ウッソ
			3	月は出ているか?	ヴァサ-ゴ・CB	击破ジャミル、ガロ-ド&ティファ
			4	コスモ・バビロニア	Ez8	敌战力槽为0
4	海の亡灵	1	1	海の亡灵	ハンブラビ	敌战力槽为0
5	野兽の如く	2	1	野兽の如く	Zガンダム	敌战力槽为0
			2	苍く辉く炎で	ガ-ベラ・テトラ	击破コウ
6	ガンダムファイト!!!	3	1	ガンダムファイト!!!	マスタ-ガンダム	敌战力槽为0
			2	アストレイカラ-	ゴ-ルドフレ-ム天	击破ロウ和劾
			3	激突戒域	Zガンダム	击破ガト-
7	ロザミアの中で	4	1	ロザミアの中で	ガンダムMk-Ⅱ	击破ロザミア
			2	宇宙を驱ける	Zガンダム	击破ハマ-ン
			3	钢の后继	X1改	敌战力槽为0
			4	ユニコ-ンの日	ユニコ-ン	击破マリ-ダ和フロンタル
8	选ばれた未来	5	1	选ばれた未来	Gザクウォ-リア	击破キラ和アスラン
			2	ガンダムの系谱	ガンダム	击破アムロ
			3	少年の英雄	ギャン	击破クリス
			4	GPシリ-ズ	ガ-ベラ・テトラ	击破コウ
			5	宇宙の虹	Hi-νガンダム	击破シャア
9	统身が焼けるまで	2	1	统身が焼けるまで	カプル&コレンカプル	敌战力槽为0
			2	ドラグ-ン・パ-ティ-	ドラゴンガンダム	敌战力槽为0
10	君の瞳に钉付け	3	1	君の瞳に钉付け	アリオス	击破ブシド-
			2	トランザム	デュナメス	击破サ-シエス
			3	月はいつもそこにある	ガンダムX DV	击破シャギア和オルバ
11	トリプルイエロ-	4	1	トリプルイエロ-	アッガイ	敌战力槽为0
			2	狙い击つぜ!	リボ-ンズガンダム	敌战力槽为0
			3	プルシリ-ズの系谱	キュベレイ	击破プルツ-和マリ-ダ
			4	宇宙を驱ける(クワトロ)	Zガンダム	击破ハマ-ン和シロッコ
12	强袭ガンダムチ-ム	10	1	强袭ガンダムチ-ム	シャア专用ゲルググ	击破アムロ
			2	ア-ガマ强袭	ジ・O	击破カミ-ユ和クワトロ和エマ
			3	ガンダムチ-ムを倒せ!	メッサ-ラ	敌战力槽为0
			4	アストレイシリ-ズ	フォビドゥン	敌战力槽为0
			5	インダストリアル7强袭	クシャトリヤ	击破バナ-ジ
			6	遗志を继ぐ者	Zガンダム	敌战力槽为0
			7	密林の小队	ヒルドルブ	敌战力槽为0
			8	クロスボ-ン・バンガ-ド	ベルガ・ギロス	击破キンケドゥ、ザビ-ネ和トビア

在线模式全FB任务关卡及完成条件

序号	任务名称	关卡数	关卡序号	关卡名称	单人出战时的同伴	胜利条件
12	强袭ガンダムチ-ム	10	9	本气モ-ドで行くぜ!	リボ-ンズガンダム	击破ロックオン
			10	ディアナ・カウンタ-	ザク改	敌战力槽为0
13	ハマ-ン様のために!	6	1	ハマ-ン様のために!	FA-ZZガンダム	敌战力槽为0
			2	デラ-ズ・フリ-ト	试作1号机Fb	击破シ-マ和ガト-
			3	强行突破作战	ガンダム	击破デミトリ-
			4	雷鸣は魂に还る	ガンダム	击破オリヴア-
			5	骑士の首级	シャア专用ゲルググ	击破ニムバス
			6	ソロモン攻略战	ガンダム	击破ドズル
14	光る宇宙	7	1	光る宇宙	アレックス	击破シャア
			2	宇宙を驱ける(カミ-ユ)	百式	击破シロッコ和ハマ-ン
			3	重力下のプルツ-	百式	击破プルツ-
			4	5thルナ攻略战	ジオング	击破アムロ
			5	袖付き	デルタプラス	敌战力槽为0
			6	宇宙を乱す物の怪	试作1号机Fb	击破カロッゾ
			7	天使たちの升天	ガンイ-ジ	击破カテジナ
15	デビルガンダム军团	7	1	デビルガンダム军团	ドラゴンガンダム	击破东方不败
			2	ギンガナム袭来	カプル＆コレンカプル	击破メリ-ベル和ギンガナム
			3	ゼロ&エピオン	ヘビ-ア-ムズ改	击破ヒイロ和ミリアルド
			4	カデゴリ-F	ガンダムX DV	敌战力槽为0
			5	生体CPU	ストライク	击破シャニ、クロト和オルガ
			6	ステラ	∞ジャスティス	击破ステラ和シン
			7	これがソレスタルビ-イングだ!	リボ-ンズガンダム	击破刹那和ロックオン
16	连续击破!	1	1	连续击破!	ジオング	敌战力槽为0
17	ニュ-タイプの风	4	1	ニュ-タイプの风	ギャン	敌战力槽为0
			2	ニュ-タイプの风(2)	ハンブラビ	敌战力槽为0
			3	ニュ-タイプの风(3)	X2改	敌战力槽为0
			4	ニュ-タイプの风(4)	ロ-ゼン・ズ-ル	敌战力槽为0
18	极限の光	3	1	极限の光	试作3号机	击破ex-
			2	孤独の翼	プロヴィデンス	击破ex-
			3	哀绝の剑	ゴ-ルドスモ-	击破ex-
19	绝望の矢	5	1	绝望の矢	X2改	击破ex-
			2	世界を止めて	アルケ-ガンダム	击破ロックオン
			3	ダカ-ルの日	ガンダムMk-Ⅱ	敌战力槽为0
			4	バイブレ-ション	FA-ZZガンダム	击破プルツ-
			5	人と继ぐ者の合间に	X1改	击破ドゥガチ
20	俺がガンダムだ!	5	1	俺がガンダムだ!	スサノオ	敌战力槽为0
			2	热砂战线	アレックス	击破アイナ
			3	MSシュミレ-タ VS.RX&MSZ	ブル-1号机	敌战力槽为0
			4	终わらない明日へ	ストライク	击破クル-ゼ
			5	终焉の绝望	ガンダム	击破ex-



奖杯攻略

奖杯路线

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约40小时
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	能找到同伴组队刷效率更快

由于本作是一款偏重于对战的游戏，因此不存在会错过的奖杯，但话虽如此，游戏大部分奖杯还是单机模式中解锁的，整理好顺序的话，效率会快很多。下面将奖杯分成三类来讲解，三类并行完成也没问题。

街机模式相关奖杯

1. 先按照顺序将街机模式5条路线全部打一遍，打的时候中途不要换线，也不要打EX关。通关的过程尽量保证不死，如果不小心死了可以故意输掉续关，这样回来会降低难度，5条路线打完之后就会连EX关全部解放。

2. 再打一遍街机模式5条路线，这次就全部选EX关打，打完一遍解锁全路线奖杯。注意经过4-A EX、4-C EX、2-D这些关的时候顺便按照下面奖杯说明部分解锁“苍い死神”。

3. 顺便打一遍BOSS RUSH模式，解锁“ミリアルド”。

4. 在线街机模式可以自己设置个房间，然后调1个人开打即可。



FB任务相关奖杯

1. 先选一台自己惯用的3000机体作为主力，推荐独角兽等比较易用且强力的，开始打BF任务的时候，先选简单难度将单机模式打一遍（中途最好不要换机体），一轮下来就有不少点数可以强化机体了。

2. 用强化过的机体专门挑那些有技能奖励的关卡打，特别是HARD难度的任务“40.命の華”要优先打过去，取得“获得SP增加”的技能。

3. 开启了全部技能之后就轮到模型了，自己正在用的机体对应的模型一定要先拿下来，之后可以先清掉低难度的任务，然后顺便刷刷SP让自己的机体极限解放，练级方法可参照奖杯说明。之后可以开始给其他机体练级或者继续开模型，同时进行。

4. 在线模式的FB任务可能有部分比较难打不过，这时可以先缓一缓，给该任务同组的人练级练到极限进化。

5. 拿齐所有模型之后应该就剩下一些点数奖励的关卡了，清理掉剩下的关卡，然后将全部机体练满，解锁FB任务全部奖杯。

网战相关奖杯

网战相关的奖杯只要解锁赢100场的奖杯，其他也会相应解锁。





白い悪魔 白金
取得条件：获得其他全部奖杯



対話のための機体 银杯
取得条件：街机模式分支路线部分全EX关解放。
奖杯说明：EX关卡开启方法是完成前一关的时候不落。街机模式中如果输了接关难度是会降低的，但是接过关依然能开启EX关卡，因此如果不小心被击坠的话，故意输了重来也是一种办法。街机模式中每条路线8关，其中头尾是没有EX关的，换言之EX关总数是6×5个。



星を見ぬ者 银杯
取得条件：街机模式分支路线部分全关卡完成。
奖杯说明：打街机模式的时候是可以中途换路线的，但为了方便，原则上不建议大家随便转线，这样后面就不会因为混乱而要重打了。打过一遍的关卡会记录下分数，因此查看有没有分数就能判断哪关是没打过的了。注意联机模式的分数不会反映到本地，因此只能单机打。



少年の英雄 铜杯
取得条件：街机模式8-A关完成。



セシリーの花 铜杯
取得条件：街机模式8-B关完成。



究极的なNT 铜杯
取得条件：街机模式8-C关完成。



宇宙海贼 铜杯
取得条件：街机模式8-D关完成。



运命の翼 铜杯
取得条件：街机模式8-E关完成。



ミリアルド 铜杯
取得条件：街机模式的BOSS RUSH模式通关。



苍い死神 铜杯
取得条件：街机模式中单人或者多人游玩任意一关获得8万以上的高分。
奖杯说明：推荐选一些有限定目标但是杂兵机会不断出现的关卡来刷，比如以战舰为目标的4-C EX，此时不断地击杀杂兵即可。此外，2-D关将同伴调成回避，然后自己杀光所有敌人并且不死的话也能获得足够的分数，但难度会比较高。



星の王子様 银杯
取得条件：街机模式中单人或多人游玩合计总分超过100万。
奖杯说明：解锁街机模式其他奖杯的时候会顺带解锁，不用刻意刷。



星を見る者 铜杯
取得条件：街机模式在线游玩通过任意一条路线。



舞い降りる剣 铜杯
取得条件：在线对战战胜其他玩家。



纯粹种 银杯
取得条件：在线对战赢50场。




可能性の兽 金杯

取得条件：在线对战赢100场。




小队长 铜杯

取得条件：FB任务单人游玩EASY难度全关卡完成。




赤い一击 铜杯

取得条件：FB任务单人游玩NORMAL难度全关卡完成。




天使たちの升天 银杯

取得条件：FB任务单人游玩EXTREME难度全关卡完成。




NTの修罗场 铜杯

取得条件：FB任务单人游玩HARD难度全关卡完成。




ゴーストファイター 铜杯

取得条件：FB任务在线模式EASY难度全关卡完成。




ダンスを踊れぬ者 铜杯

取得条件：FB任务在线模式NORMAL难度全关卡完成。




ザビ家の亡灵 铜杯

取得条件：FB任务在线模式HARD难度全关卡完成。




プルトウエルブ 铜杯

取得条件：FB任务在线模式EXTREME难度全关卡完成。




キング・オブ・ハート 银杯

取得条件：FB任务单人、多人模式全关卡完成。




地球を肃清する者 银杯

取得条件：FB任务单人、多人模式全关卡全难度完成。

奖杯说明：解锁这个奖杯的同时能连上面的奖杯全部解锁。在FB任务中，单人模式和多人模式的关卡是不一样的，而且每一关4个难度都得打一遍，实际上有4周目。值得一提的是，在线模式不一定要跟真正的玩家打，自己开个房间选1个人开战，然后跟NPC组队也是可行的，但前提是一定要联网。高难度如果打不过，可以事先将NPC和自己的能力升满，这样就会轻松很多。




シューフィッター 铜杯

取得条件：技能等级增加。




S・コーディネイター 银杯

取得条件：全技能等级上升。




レベル7 铜杯

取得条件：任意机体等级练满。




お前を杀す 银杯

取得条件：全机体等级练满。




极限全力！ 铜杯

取得条件：任意一台机体极限进化。




闪光のハサウェイ 金杯

取得条件：全机体极限进化

奖杯说明：让某台机体极限进化的条件是先找到对应的模型，然后机体就不会受到等级限制，升到LV100的时候就会极限进化。模型全部都是在FB模式不同难度的任务中奖励，自行选关收集即可。此外，游戏的技能也要在各个难度的关卡中找齐。之后给机体获得点数4倍的技能升满，然后去刷EASY难度的“沙尘の果て”，全机体击破获得点数会接近10000。这个以及其他关联奖杯不包含DLC机体。




历史の立会人 铜杯

取得条件：机体介绍全部解放

奖杯说明：基本上全部机体使用一遍就会解放。




忠义の军人 铜杯

取得条件：收集到1个模型。




ニュータイプの素养 铜杯

取得条件：收集到20个模型。




全身全灵の爱 铜杯

取得条件：收集到50个模型。




父となれた男 铜杯

取得条件：收集到100个模型。




月光蝶 银杯

取得条件：收齐全部模型。

奖杯说明：如前面所说，机体模型分散在不同难度的各个关卡中（含在线模式），当然除了可选择机体的模型之外，还包括很多杂兵机、大型MA的模型。完成“地球を肃清する者”之前就能解锁。




幻の击坠王 铜杯

取得条件：机体熟练度★1以上。




ライトニング・カウント 铜杯

取得条件：50台机体熟练度★1以上。




あなたに、力を 铜杯

取得条件：全机体熟练度★1以上。

奖杯说明：熟练度★1的要求是使用一遍，全机体用一次即可。




传说のNT 铜杯

取得条件：开始游戏




贵族主义の信奉者 铜杯

取得条件：单人游玩街机模式。




人类を裁く权利 铜杯

取得条件：在线游玩街机模式。




いつか、どこかで 铜杯

取得条件：进行一场自由战斗。




战斗神 铜杯

取得条件：进行一场排位战。




东西南北中央不败 铜杯

取得条件：进行一场在线自由战斗。




ソロモンの恶梦 铜杯

取得条件：单人游玩任意FB任务。




カテゴリーF 铜杯

取得条件：在线游玩任意FB任务。




黒の战队 铜杯

取得条件：设置爱好机体。

奖杯说明：在菜单中Briefing Room里面，选第三项设置自己喜欢的机体即可。




シャアの再来 铜杯

取得条件：选择查看画廊。





一转眼，“大香蕉”系列也迎来了正统续作《战国 BASARA 4》。上手之后惊喜地发现改变点众多，虽然有一些改变并不能令玩家们满意，但至少证明制作组一直都在力求挖掘割草游戏的各方面潜能，他们的努力值得玩家们肯定。难度方面也略有上升，尽管只新增了 5 名武将，但各位的技能都有深挖研究的潜质，称本作是割草游戏中的“鬼泣”也毫不夸张。

文 八重樱 美编 NINA

战国BASARA 4		Capcom	动作
PS3	战国BASARA 4		日版
	2014年1月23日	本地1～2人	6990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作

键位	作用
十字键	设定为快捷键
左摇杆	移动
右摇杆	调节视角/调整战友的攻击区域
L1	防御
L1+左摇杆	回避/见切（注1）
L2	对战友下达攻击指令（注2）
L2+右摇杆	微调战友的攻击范围
△	固有技
□	普通攻击
×	跳跃
○	BASARA技/戏画BASARA技（注2）
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动极粹（注3）
L1+R2	切换当前固有奥义
R3	切换战友（战友未满LV50无效）
START	菜单
SELECT	挑衅

注1：当敌人攻击我方的瞬间按下L1+左摇杆，我方武将就会做出瞬间闪避的动作（画面变慢，武将身体呈现白光），这就是“见切”。见切成功后可对敌人施加强力攻击，并且敌人会掉落小判。

注2：本作中可以控制同伴武将去攻击敌人，按住L2键地面上会出现一个光圈，持续往前方移动，推动右摇杆可以调整光圈位置，被光圈锁定的敌人会冒一下白光，松开L2键，战友就会冲上去攻击敌人。假如玩家所使用的武将和战友武将的BASARA槽全部蓄满，那么在锁定敌人后（注意，一定要锁定后才有效）按下○键就会释放威力更为强大的戏画BASARA技。另外，如果战友武将等级超过LV50，那么按下R3键就可切换成战友武将来使用。

注3：极粹系统有点类似于《战国BASARA2 英雄外传》的战极，杀一百多个敌人就可以攒满一个粹槽。发动极粹后，敌人的行动将变得非常迟缓，我方武将就可以利用这段时间对敌人造成巨大伤害。在极粹状态下再发动BASARA技的话，这期间的粹槽不会减少。但L1+R1很容易造成误操作，玩家可以在进入战斗后按START键选择“ショ－トカット设定”将发动极粹设置到十字键上。

存档奖励

如果玩家的PS3中有前几作的存档，那么在第一次进入游戏后将会获得一定的奖励，分别是：

战国BAASARA HD	强化印笼6000石
战国BAASARA3	小判4000两
战国BAASARA3 宴	抽签小锤5个
全系列存档	合战游戏书：初阵のとき、大将杀し、一度だけの复活



网上BASARA屋



本作首次引入了“氪金”要素，在网上BASARA屋中，玩家可以购买到：

1.全可控武将解锁（16港币）
2.自定义主题（每人8港币，打包63港币）
3.全角色头像（每人8港币，打包63港币）
4.附有6个“极”铭的高度罕有武器（每人12港币，打包125港币）
5.6000两小判体验包（免费）
6.500000两小判（甲）包（23港币）
7.100000两小判（乙）包（8港币）
8.6000石强化印笼体验包（免费）
9.300000石强化印笼（甲）包（23港币）
10.60000石强化印笼（乙）包（8港币）
11.战国入门包（10000个砥石、100个玉钢、450000强化印笼、750000两小判，23港币）
12.创世入门包（3000个砥石、30个玉钢、150000强化印笼、250000两小判，8港币）
13.《战国BASARA》系列名曲集（每代31港币，打包117港币）
14.角色特别服装（每人23港币，打包117港币，立花宗茂版免费）

武将资料

《战国BASARA 4》一共可以使用32名武将，其中岛左近、柴田胜家、井伊直虎、后藤又兵卫和山中鹿之介5人为新增武将，其余27人都是前作已登场的角色。一个初始武将要升满级的话，总计需要的经验为1000000石，除了直接使用该武将去作战升级外，玩家还可以在“合战准备→武将成长”中使用获得的强化印笼直接为武将升级（关于快速刷强化印笼的方法大家可以参考下文的“快速练级+刷钱大法”）。

全新的“战友系统”可说是前作“同伴系统”的进化版，玩家不但可以带一名武将作为同伴一同参战，还能按L2键+右摇杆来给同伴武将下达攻击指令，当同伴武将等级超过LV50之后，按下R3键就能将当前武将切换成同伴武将来使用。

“战国创世”模式为每一位武将都安排了相应的进军路线，路线可分为三种：

●**创世路线**：一共6场战斗，没有特殊剧情出现。创世路线每个武将都有，有些武将只有创世路线这一条主线可走，而有的武将在打到第四战时会出现剧情路线或是动画路线的分支，此时如要走创世路线的话，只需要选择除剧情路线和动画路线的剩余关卡即可。

●**剧情路线**：在第四战时会出现的分支路线，相应的关卡旁会标明“ドラマルート”的字样，进入该路线后可以欣赏到这名武将的CG剧情。

●**动画路线**：在第四战时会出现的分支路线，相应的关卡旁会标明“アニメルート”的字样，进入该路线后可以欣赏到这名武将的动画剧情。



武将	剧情路线	动画路线	出现条件
伊达政宗	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：关ケ原の战い 西阴	–	初期即可使用
石田三成	第四战：海贼要塞 百鬼富岳、最终战：关ケ原の战い 东阳	–	初期即可使用
岛左近	第四战：岛左近 诞生の刻、第五战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：永禄の宫 英断	第四战：远江・井伊谷城（本多乱入）、第五战：大坂・龙虎の阵、最终战：凶王の目觉め	初期即可使用
柴田胜家	第四战：怪王 魔王讨伐の刻、第五战：奥州・青叶城、最终战：本能寺の变	第四战：大坂・丰臣霸城、最终战：应仁の迹・吟芽	初期即可使用
真田幸村	第四战：川中岛・上杉布阵、最终战：武田汉道场	–	初期即可使用
德川家康	第四战：丰臣回顾斗争、最终战：关ケ原の战い 西阴	–	初期即可使用
井伊直虎	第四战：大坂・龙虎の阵、最终战：武田汉道场	–	初期即可使用
山中鹿之介	第四战：安芸・严岛、最终战：大友ザビ–ランド 开园	第四战：出羽・最上川、最终战：加贺温泉 乙女の集い	前田庆次战国创世模式通关
后藤又兵卫	第四战：川中岛・上杉布阵、最终战：奥州・青叶城	–	岛左近战国创世模式通关
前田庆次	第四战：复仇 军神の剑、第五战：大坂・丰臣霸城、最终战：应仁の迹 走传	–	初期即可使用
片仓小十郎	–	–	伊达政宗战国创世模式通关
织田信长	第四战：帝 谒见ノ仪、第五战：吟游 水色桔梗、最终战：本能寺の变	–	阿市战国创世模式通关
松永久秀	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：永禄の宫 轮回	–	风魔小太郎战国创世模式通关
丰臣秀吉	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：永禄の宫 英断	–	初期即可使用
竹中半兵卫	第四战：三河・小牧长久手、最终战：近江・佐和山城	–	丰臣秀吉战国创世模式通关
浅井长政	第四战：加贺温泉 乙女の集い、最终战：越前・北ノ庄城	–	柴田胜家战国创世模式通关
阿市	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：安土四天集结	–	浅井长政战国创世模式通关
长曾我部元亲	第四战：三河・小牧长久手、最终战：关ケ原の战い 西阴	–	德川家康战国创世模式通关
毛利元就	第四战：海贼要塞 百鬼富岳、第五战：探索 鹿之介、最终战：帝 谒见ノ仪	–	长曾我部元亲战国创世模式通关
猿飞佐助	–	–	真田幸村战国创世模式通关
大谷吉继	–	–	石田三成战国创世模式通关
最上义光	–	–	片仓小十郎战国创世模式通关
本多忠胜	–	–	鹤姬战国创世模式通关
杂贺孙市	第四战：贱ケ岳・织田尖兵进攻、最终战：安土四天集结	–	井伊直虎战国创世模式通关
鹤姬	第四战：出云・白鹿城、最终战：浮游要塞 天空日轮	–	长曾我部元亲战国创世模式通关
小早川秀秋	–	–	竹中半兵卫战国创世模式通关
天海	第四战：加贺国境・贱ケ岳、最终战：织田・安土城	–	小早川秀秋战国创世模式通关
黑天半兵卫	–	–	后藤又兵卫战国创世模式通关
大友宗麟	第四战：萨摩・内城、最终战：丹后・泉源寺	–	杂贺孙市战国创世模式通关
立花宗茂	–	–	大友宗麟战国创世模式通关
岛津义弘	–	–	毛利元就战国创世模式通关
风魔小太郎	–	–	大谷吉继战国创世模式通关



属性：雷

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
景秀	牙龙	爪破	应龙	木制拔刀	景秀・无铭	景秀・山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
PHANTOM DIVE	长按□	初期即可使用	自上而下的斩击，附带冲击波效果，可在空中发动。
DEATH FANG/DEATH BITE	△	初期即可使用	三把刀自下而上的斩击，连打□键可追加攻击长按△键会追加空中攻击。
JET-X/X-BOLT	方向键+△	初期即可使用	两手的六把刀交叉，对面前造成×字攻击。
MAGNUM STEP/MAGNUM STRIKE	R1	LV5习得	旋转手中的刀，对前方的高速突击。
CRAZY STORM/CRAZY STREAM	L1+△	LV10习得，LV35满级	对前方敌人造成乱舞性质的攻击，连打□键可追加入力，最后附带吹飞效果。

固有奥义

名称	习得等级	说明
HELL DRAGON	LV20习得	向正前方发出一个电击球，可三段蓄力，蓄力后连击数增加。
WAR DANCE	LC30习得，LV60满级	一定时间进入六爪流状态，该状态无法防御、防御力降低，攻击力提升至1.5倍。
TESTAMENT	LV50习得	最强大的一刀斩，可蓄力，在刀闪光的瞬间松开按键对多数敌武将可一击必杀。

技能分析

伊达政宗有两套攻击状态，分别是一刀流和六爪流，两种状态下的固有技也会随之发生改变。一刀流的普通攻击性能较差，固有技也平平；相比较之下，六爪流状态无论是普通攻击还是固有技都会大幅强化，攻击密度大伤害高，因此适合玩家长期保持。由于本作取消了“四字装具”的设定，无法长久保持六爪流状态，所以建议玩家多保持固有技攻击为上。不过六爪流是柄双刃剑，因为该状态下无法防御并且防御力大幅降低，故建议在武器上多配备一些强化防御力的铭。

“TESTAMENT”这个固有奥义对敌大将是非常有效的，但为了能达到最大攻击力，必须需要一个长约 6 秒的准备时间，待剑身闪光的瞬间松开按键后的威力连战国最强的本多忠胜大爷也吃不住。为了能确保这 6 秒内不会受到敌人干扰，建议直接开极粹模式。



石田三成

君子殉凶

属性：暗

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
无名刀 白	无铭刀 拂	无名刀 明	无名刀 煌	无铭刀 庭	无名刀 白·无铭	无名刀 白·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
拔刀斩り	长按□	初期即可使用	前方的拔刀斩。
断罪	△	初期即可使用	上挑攻击，长按的话可追加攻击。
号哭	方向键+△	初期即可使用	向前冲出一段距离并对前方大角度范围内敌人造成攻击。
惭悔	R1	LV5习得，LV50满级	瞬间的多段居合斩，升级后连击数增加。
郁屈	L1+△	LV15习得	瞬间向前方画出弧线移动，并攻击轨道上的全部敌人。

固有奥义

名称	习得等级	说明
斩灭	LV20习得，LV35满级	将刀插入地面后向正前方放出一道剑气。
斩首	LV30习得，LV60满级	对敌人的砍头技，发动较慢但伤害巨大。
恐惶	LV40习得，LV65满级	特殊移动技，发动时带攻击判定，一开始只是慢慢走，按□键可左右移动攻击，命中数次后就会变成奔跑模式，速度比马还要快。

技能分析

虽然《战国 BASARA4》新增了5个新角色，但石田三成的霸主地位仍然没有被动摇。玩家根本无需掌握多么复杂的连段，只要几个技能组合之后就能实现在战场上神挡杀神的境地。要活用石田三成，首先必须了解到他的一个特殊技"刹那"。"刹那"不是攻击招式，而是一种移动取消技能，在各种攻击命中对手包括回避动作中都有使用"刹那"的时机，成功使用后三成会取消招式的硬直，直接瞬移到敌人面前。"刹那"并不需要玩家去适应一些特定的操作时机，只要按住 R1 或 R2 键出招即可。

面对杂兵时，以"号哭（刹那）"接近，再以大范围的"郁屈（刹那）"就可秒杀一片。对敌武将时，先用"郁屈"和"断罪"把 BOSS 打至浮空两次后落地立刻接上"斩首"，不但收效喜人，而且帅气非常，连玩家的心情也会跟着 HIGH 起来哦！



島左近

双天来舞

属性：风

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
「丁」·「半」	「白」·「黑」	「吉」·「凶」	「天」·「地」	「六」·「四」	「丁」·「半」无铭	「丁」·「半」山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
ゾロ目	长按□键	初期即可使用，LV15满级	刀：360度旋转手臂在面前制造出一个类似电风扇的效果，升级后攻击次数增加，可在空中发动。
铁火	长按□键	初期即可使用，LV15满级	足：单脚的高速多段连踹，升级后攻击次数增加，可在空中发动。
子あがり	△键	初期即可使用	刀：旋转身体将面前的敌人挑空，长按△键的话左近也会浮空，此时再按一次△键可追加下叩攻击。
亲おとし	△键	初期即可使用	足：用脚将敌人挑空再将其踹向地面，在空中时再按△键可追加一次向前下方的斜踹，此时若再连按△键就会不断重复挑空+斜踹这个过程。
五分五分	方向键+△键	初期即可使用，LV25满级	刀：左右瞬移攻击面前的敌人，升级后可追加入力。
一点张り	方向键+△键	初期即可使用，LV25满级	足：前方的强力踹击，即将落地的瞬间再按方向键+△键可追加一个地面叩击。
丁/半	R1键	LV2时习得，LV25满级	在刀和足之间切换状态，升级后长按还会出现相应的攻击技。
アラシ	L1键+△键	LV10时习得，LV35满级	在前方制作出一个龙卷风，升级后可在空中发动。
カチカチ	L1键+△键	LV10时习得，LV35满级	向后方的后挑攻击，升级后可在空中发动。

固有奥义

名称	习得等级	说明
おもうツボ	LV20时习得，LV40满级	跳到敌人身上控制他一段时间，最初为5秒，升满级后为8秒，可在空中发动。
こいこい	LV30时习得	按住R1键挑衅光圈内的敌人，待敌人攻击的瞬间松开R1键回避，成功的话就可在一段时间内提升攻击力。
どうせこの世は一天地六	LV45时习得	掷出两个骰子，全为1时经验值、小判、攻击力、连击数全部提升，全为2时经验值提升，全为3时小判提升，全为4时攻击力提升，全为5时连击数提升，全为6时会自爆，HP为1。

技能分析

岛左近的刀和脚各成一套攻击方式，因此能演变出非常花哨的进攻套路。对付大范围杂兵时，刀攻击可以快速清理他们；面对敌武将时，切换成足模式的伤害更为可观。但是因为岛左近是以速度见长的角色，初上手时可能会觉得有点飘忽，并且不容易掌握当前岛左近所使用的是何种攻击。按 R1 切换形态时注意观察，刀形态时会冒一下银光，足形态时会冒一下红光。

推荐连招有：长按△键，落地前再接△键→长按 R1 键→长按□键，再接连打□键，或是：足状态□键 ×3→短按△键→空中□键 ×3→おもうツボ。

柴田勝家

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
逆刃剃 旋风	逆刃剃 疾风	逆刃剃 翠岚	逆刃剃 飓风	漫我道	逆刃剃 旋风·无铭	逆刃剃 旋风·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
空虚の几何	长按□键	初期即可使用	将逆刃剃举过头顶告诉旋转，相当于是个蓄力的过程，可蓄3段，移动速度和攻击力都会得到提升，蓄力后其他攻击的切层数量也会增加，但一段时间或是受到攻击后就会恢复。
挫折の准正	△键	初期即可使用	用逆刃剃攻击前方的敌人，蓄力后切层数增加，3段蓄力状态下本固有技会增加一个向前飞行的动作，空中可以接□键的普通攻击，再按△键会有个向下的叩击。
畏怖の切头	方向键+△键	初期即可使用	转动逆刃剃向前方推进，结束时会有个转身360度的范围收刀。3段蓄力状态下范围收刀动作为720度。
无力の相对	R1键	LV5习得	挥舞逆刃剃的范围攻击，效果如同制造了水晶墙。3段蓄力状态下水晶墙破裂时会对周围敌人造成伤害。
悲叹の缩重	L1键+△键	LV10习得	向正前方放出切层轮，3段蓄力状态下会放出两个切层轮。

固有奥义

名称	习得等级	说明
苦闷の螺旋	LV15习得，LV45满级	在前方制造出一个真空球体，升级后攻击范围扩大，长按后可制造出超大真空球。
绝望の顶点	LV20习得	按下R2后画面会变成黑白，柴田径直走到离他最近的敌人面前，对敌人进行斩首。（敌防御状态无效）
彷徨の定义	LV30习得	高速移动技，长按□键为加速，×键为减速，△键为跳跃，R2键解除状态。

破愿一望

属性：光

技能分析

使用“空虚の几何”来提升切层数量，再配合固有技和固有奥义来攻击敌人是柴田胜家的基本战术。一般来说，连续使用两次固有技之后就必须接一次“空虚の几何”来维持最高切层，玩家可以在固有技即将结束时按下L1+左摇杆，在回避的同时，切层也会立刻提升一个等级。但要注意，一旦受到攻击的话，会立刻回到初期状态。

推荐连招有：长按□键将切层提升至最高→“无力の相对”→“畏怖の切头”→L1+左摇杆→“无力の相对”→“畏怖の切头”（以此反复），这招对付杂兵效果很不错。面对敌武将时，可先将切层提升至最高，然后爆极粹，再连“发绝望の顶点”即可。



真田幸村

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
朱罗	朱雀	红牙	赤芒	热血斗掻	朱罗·无铭	朱罗·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
千两花火	长按□	初期即可使用	前方烈焰攻击，可蓄力。
大车轮	△	初期即可使用，LV30满级	挑空技，连打△键可追加空中攻击，升级后攻击回数增加。
火走	方向键+△	初期即可使用	突进一小段距离并附带一个横斩，长按的话突进距离增加。
烈火	R1	LV5习得，LV25满级	正前方的连续突击，可在空中发动，连打□键可追加攻击。
凰凤落	L1+△	LV10习得	跳起后用双枪砸向地面。

固有奥义

名称	习得等级	说明
红莲脚	LV20习得，LV40满级	按下R2后会做出备战的动作，连打□键则会以枪为支点高速旋转，按△键则是一个翻身攻击。
虎炎	LV35习得	以被火焰缠绕的拳头去痛击面前的敌人，连打□键可追加入力。
热血大喷火	LV50习得	强化型技能，一定时间内攻击力1.4倍、受到的伤害降低20%、BASARA槽上升率1.5倍，但剑剧失败、濒死时会强制解除。

天霸绝枪

属性：火

技能分析



真田幸村许多招式都可通过通常攻击或是冲刺来取消硬直，长按按键可追加有破防效果的“千两花火”，“大车轮”、“烈火”和“红莲脚”都可无限连打，这些技能使得真田的攻击可以实现完全的行云流水。但由于真田单发伤害低，虽然连击数看上去很高，但面对阵大将和敌武将时却很难打出硬直和破防，因此这里比较推荐的是挑空技“大车轮”或是固有奥义“虎炎”三段接空中的“凰凤落”，出招快威力猛。由于本作取消了“四字装具”，所以“热血大喷火”这个固有奥义的实用度有所降低，如玩家要使用的话应避开人群或BOSS。推荐连招有“火走”→冲刺2连击→长按“大车轮”→空中2连击→“凤凰落”→冲刺2连击，以此反复；面对敌武将时，“虎炎”3连击→空中“凤凰落”→“烈火”→“大烈火”的收效很不错。

德川家康

东照权现

属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
福禄手甲	金洋丸手甲	破邪绯手甲	光冠飞燕手甲	拳斗手甲	福禄手甲・无铭	福禄手甲・山吹

固有技

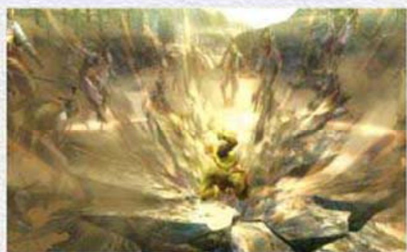
名称	操作	习得等级	说明
浑身一击	长按□	初期即可使用	通常攻击的派生蓄力技，可将敌人打至浮空。
天道突き	△	初期即可使用，LV55满级	正前方的蓄力一击，可长按，长按时能自由移动，松开按键后威力和范围都会增加。
虎牙玄天	方向键+△	初期即可使用	冲出一小段距离后从下往上攻击敌人，长按的话移动距离增加，连打□键可追加入力。
阳岩割り	R1	LV5习得，LV35满级	将拳头砸向地面掀起巨石，并制造冲击波将敌人吹飞，升级后可蓄力。
东风の乱舞	L1+△	LV15习得，LV45满级	双拳交错的连续攻击，左右挥拳时连打□键可追加入力。

固有奥义

名称	习得等级	说明
葵の极み	LV20习得，LV30满级	按住R2键后脚下出现家纹，松开按键以家纹为范围对敌人造成攻击，可蓄力。
耐心磐石	LV40习得，LV65满级	传说中的“铁头功”，连打□键可追加入力。
绊一愿	LV50习得，LV70满级	掏出本多忠胜的枪掷向远方，长按时可推动左摇杆控制方向。

技能分析

德川家康的通常攻击出拳快、威力低，但他的攻击几乎全部都可以蓄力，以牺牲速度的方式成倍提升伤害，并附加浮空或是吹飞的效果。玩家需要灵活掌握他的指令输入技巧，也就是按住R1或R2键出招。比如在按住键的情况下连打□键，家康的通常攻击就无需考虑蓄力后的松键时机，可以连续最快速出蓄力拳,对付敌武将不成问题。当然，最霸道的技能还是当属固有奥义“耐心磐石”，虽然它的第一下发动速度较慢，但之后按住R2连点□键就可快速连撞，每一下的威力都很惊人。这招最多可以连撞14下，并附带破防和失神效果，基本没有BOSS能在铁头功下存活。另外，在使用这招时按住L1键，那么即便家康被攻击命中也不会出现硬直，只会重新蓄力，让家康更显霸王本色。



井伊直虎

刚洁抚虎

属性：炎

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
怀剑“白无垢”	怀剑“钟三献”	怀剑“圣六辉”	怀剑“花高砂”	寿一膳	怀剑“白无垢”无铭	怀剑“白无垢”山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
とびあやめ	长按□键	初期即可使用，LV30满级	向正前方的大力一击，接着连打□键会有个正前方范围内的乱舞技，升级后攻击次数增多。
かがみ藤	△键	初期即可使用	带有上挑效果的大剑击，在直虎做出下蹲动作时再输入其他固有技指令能衍生出派生技。
まわり牡丹	方向键+△键	初期即可使用	旋转着对正前方的范围斩，在开始旋转时输入其他固有技指令能衍生出派生技。
つきすみれ	R1键	LV5习得	正前方的冲刺攻击，在冲刺途中输入其他固有技指令能衍生出派生技。
はねやなぎ	L1键+△键	LV10习得	以巨剑为支柱跳跃到敌人身后攻击，可在空中发动，在跳起的瞬间输入其他固有技指令能衍生出派生技。

固有奥义

名称	习得等级	说明
椿姬	LV15习得	正前方的长距离剑气波。
井伊流锻炼・女郎花	LV25习得，LV45满级	给剑套上剑鞘，效果是积攒粹槽的速度加快，但不计算杀敌人数。升级后时间也延长，受到攻击或是再按下R2键解除状态。
井伊流浑心・くちなし	LV40习得	收起大剑，以拳法对面前敌人造成强力攻击，带吹飞效果。



技能分析

以巨剑为武器的井伊直虎拥有单击伤害巨大的优点，但攻击频率低、空隙大、出招慢的特性让她在战场上很是吃亏。正确操作井伊直虎的方法是要熟练掌握她的派生技使用，每一个固有技在做出动作的瞬间都可衔接上其他固有技，两个固有技组合能诞生出威力更大的招式，并且再衔接其他固有技时也没有硬直时间。熟练掌握之后战斗时同样能达到行云流水的效果。

推荐招式为：R1派生L1+△→椿姬；或是L1+△派生R1→椿姬。这两组派生技是比较容易组合出来的，且对大范围杂兵有效，后面接的椿姬可在有敌武将时连续使用。



山中鹿之介

明察麒麟

属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
キンカン	ザクロ	アオカズラ	イチジク	タコ山カニ山	キンカン・无铭	キンカン・山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
黄金のひびき	长按□键	初期即可使用	像耍双节棍一样对前方敌人造成伤害，最后一击带吹飞效果。
无邪气な少年	△键	初期即可使用，LV15满级	旋转身体将周围敌人卷入空中，升级后可长按，长按后可追加老爹的连携攻击。
はねる奴ら	方向键+△键	初期即可使用	和老爹的合体技，长按可追加攻击。
めぐりまわる青春	LV5获得，LV55满级	被老爹叼在嘴里高速旋转，最后被扔出去。	连打□键旋转时间延长，升级后攻击次数增加。
その时、轮は光る	L1键+△键	LV10获得，LV35满级	像打网球一样将面前的敌人吹飞，升级后可长按，可在空中发动。长按发动后就会变成对打模式，按□键可追加攻击。

固有奥义

名称	习得等级	说明
甘い诱惑	LV20习得，LV40满级	给老爹投喂仙贝，升级后长按仙贝数量会增加至3枚，老爹全部吃到的话，全身会冒金光，一定时间内攻击力和连击数增加。
一人前の证明	LV30获得，LV60满级	变出两个巨大棒槌，前后敲击用音波攻击周围敌人，敲击的瞬间按□键可连续攻击。
アイツがボクで…ボクは	LV50获得	换成操控老爹，按其他固有技按键也可发动相应的技能。

技能分析

山中鹿之介的许多攻击手段都是要和老爹一同来实现的，发动固有技的间隙时间较长，建议配合普通攻击来使用。这名角色的最大特点在于发动BASARA技之后，身上的“圣衣”就会回到老爹身上一段时间，这期间，山中鹿之介无法使用任何固有技和固有奥义，按任何键都是普通攻击，并且攻击距离极短，而且无法防御和回避，因此必须谨慎选择发动BASARA技的时间，假如暂满了粹槽的话，也可以在BASARA技结束后发动极粹来拖延过无武器的这段时间。

推荐招式：通常技 ×7→长按□键→方向键＋△键，或是长按方向键＋△键→空中长按L1键＋△键→落地后连打□键。



後藤又兵衛

执心流浪

属性：雷

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
执行刃	血祭刃	断末刃	粉骨刃	圆鬼刃	执行刃・无铭	执行刃・山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
内藏の呻きご拜听の刑	长按□键	LV1习得，LV35满级	左右瞬移攻击敌人，收尾会有个切割人体的动作，徒手攻击时则变成前方的×字抓挠，升级后可追加入力，最低为4次，最高为8次。
天巡の奇刃	△键	初期即可使用	将奇刃掷出，卷起前方敌人，继续按△可追加徒手的攻击。
正还の奇刃	方向键+△键	初期即可使用	将奇刃向正前方掷出，徒手状态下会高速旋转突进。
旋回の奇刃	R1键	LV5习得	将奇刃像丢飞镖一样丢出去，素手状态下为后空翻的范围技。
首切り舌切り泣き叫びの刑	L1键+△键	LV10习得	向前方跑出一段距离，遇到敌人后绕到敌人背后抹脖子，徒手状态下是直接扭头。

固有奥义

名称	习得等级	说明
残念无念后悔先に断つの刑	LV15习得	像撑杆跳一样将奇刃插入敌人体内，连打□键可追加伤害，可在空中发动。
阎魔神隐れ	LV25习得，LV50满级	以奇刃为轴旋转制造出紫色烟雾，隐藏身形令敌人看不见自己，连打□键可加快旋转速度，升级后持续时间加长。
逆上游下の牢狱	LV30习得，LV55满级	制造出一个将周围敌人圈禁起来的牢笼，按下普通攻击和固有技键还可追加伤害。



技能分析

后藤又兵卫这个角色的防御力、攻击范围和攻击速度都比较低，堪称是武将中的奇行种。要使用他建议配合一些铭和游戏书来操作，将奇刃丢出后，持续回避奇刃就会绕着后藤周围乱飞，不会回手，利用这个特性搭配上攻击力加倍的游戏书清理杂兵很有效果。正前方的大量杂兵长按□键也能有效解决。但由于后藤丢出奇刃的速度较慢，面对敌武将时容易被对方钻空子，最好开极粹模式再近身攻击。

推荐招式为：开极粹→长按□键出切割状态→R1→奇刃卷住敌人后不断回避直到奇刃回手→冲到敌人面前方向键＋△键（对敌武将专用）。

前田庆次

绚丽豪壮

属性：风

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
事始斯如	舞风粹如	旱波震如	豪炎轰如	弘法笔如	事始斯如·无铭	事始斯如·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
斜恋慕	长按□	初期即可使用	往斜上方的范围攻击，可紧密衔接上“恋のかけひき”。
恋つづり	△	初期即可使用，LV35满级	左右抡起大刀，连打□键可追加攻击，升级后攻击次数增加。
恋のかけひき	方向键+△	初期即可使用	用于取消各种攻击和行动的特殊技，取消成功后会衔接上相应的派生技。
押しの一手	R1	LV5习得，LV45满级	将大刀横在面前突进，长按会追加上挑攻击，升级后突进距离增加。
一目惚れ	L1+△	LV15习得	大刀变成红色，向正前方用力砸过去，按□键可追加一次攻击。

固有奥义

名称	习得等级	说明
梦心地	LV20习得，LV60满级	回复体力的技能，连打□键回复速度上升。
恋文送り	LV30习得	小猴子梦吉会送来道具。
惚めく一代	LV50习得	发动之后庆次会变成漫步的状态，受到敌人攻击时按通常攻击或固有技键就会发动反技，反技成功状态时间延长。

技能分析



作为“派生技”类型的角色，前田庆次的招式变化非常丰富，光是“恋のかけひき”自身的目押发动就有7种变化，而在各种招式之后使用的固定变化也多达13种。但是即便玩家能将目押练得炉火纯青，在面对变化莫测的BOSS战时，也很难占到多少便宜。倒不如依靠“押しの一手”的巨大伤害力直接送敌人上路。“押しの一手”按住△键庆次会随被挑空的敌人一起跳起，在空中阶段可接上普通攻击，假如能配合上极粹状态使用，秒对手不成问题。另外当庆次讨死时输入“恋のかけひき”的指令还能满血复活一次。

推荐的连段为：通常攻击×2→“斜恋慕”→“恋つづり”→“押しの一手”。

片仓小十郎



仁吼义侠

属性：雷

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
黑龙	驳龙	阎龙	神龙	滋养	黑龙·无铭	黑龙·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
月哗	长按□	初期即可使用	用刀柄叩击敌人后紧接着第二刀将挑空。
月闪/霞断月	△	初期即可使用，LV10满级	向面前180度范围内横斩，长按派生出“霞断月”，第一刀刺向地面，第二刀向前方横斩。
月煌/月耀	方向键+△	初期即可使用，LV5满级	用刀在面前划出×的形状，长按派生出“月耀”，追加反手横斩。
穿月/填月	R1	LV5习得，LV15满级	向前冲刺攻击，长按派生出“填月”，追加双刀合并冲刺攻击。
胧残月/晦明	L1+△	LV10习得，LV25满级	高速绕到前方敌人背后斩击，长按派生出“晦明”，追加一刀向后方的突刺。

固有奥义

名称	习得等级	说明
鸣神/霹雳	LV20习得，LV40满级	向正前方放出一道强力电击，威力巨大。长按派生出“霹雳”，小十郎使用双刀向前方放出一道巨大雷刃，对面前一定距离内的敌人构成伤害。
无月极杀	LV30习得	发动后小十郎进入狂暴状态，此状态下的通常技将大幅提升，移动距离长攻击范围广攻击回数增多，但此状态下将无法防御和回避。
辉夜	LV50习得	短按时是从上往下的斩击，若持续长按，小十郎会用剑在空中描绘满月的图案，倘若能画完满月（大约5秒），此后一击的伤害将非常巨大，甚至可以秒杀部分敌大将。

技能分析

片仓小十郎的特点在于几乎所有的固有技和固有奥义都可通过长按来派生出更为强力的技能，例如月闪→霞断月。同时他还有一个固有技能“先”，简单的说就是长按按键发动固有技或固有奥义时，此状态既为“先”，可以接上其他任意一个固有技或固有奥义的派生阶段。例如长按R1，当第一次冲刺结束后快速按L1就能发动固有奥义霹雳；或是在月耀即将结束时按R1也能直接发动填月。另外回避动作也是算为“先”状态的。

由于有着上述特点存在，使得小十郎的技能组合方式非常多，并不存在绝对无敌的招式。对付杂兵时极杀状态的普通攻击就相当有效，或是选择月煌接上霹雳，同样可以秒杀面前大范围的敌人。同样在极杀状态下，就连阵大将也会陷入胆怯状态，直接用鸣神清理阵地会很有效果。在究极以上难度下对付敌大将时，可先在防御状态下接近对手，趁其出手攻击的瞬间发动胧残月/晦明破除其防御，再进一步追加连击即可。

在小十郎的所有技能中，伤害输出最大的自然莫过于满月状态下的辉夜，大部分敌大将在这一招面前都是直接躺地板。但辉夜也是柄双刃剑，因其蓄力时间较长，若掌握不好时机反而会留给对手极大破绽。如要使用辉夜，应是在对手倒地硬直时（例如被挑空、剑剧胜利后或是发动极粹时）使用，确保最大伤害才是辉夜的价值所在。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
国重	鬼切国纲	双刃裂界	征天魔王	觉醒鬼	国重·无铭	国重·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
彩云遥/六魔の咏	长按□	初期即可使用	普通状态下是斩击一次后接一个枪击，觉醒后则是正前方的一记猛击。
九天遥/流转ノ足掻キ	△	初期即可使用	用枪攻击面前的敌人，带浮空效果。
远雷遥/拜颜ノ许シ	方向键+△	初期即可使用	边移动边射击，可以蓄一段力。觉醒后是发射瘴气弹，带吸附效果。
疾走スル狂喜	R1	LV5习得	回旋的多段突进技，长按追加一个挑空技。
睡觉スル六魔	L1+△	LV10习得	觉醒技，发动后信长全身冒红光，各固有技也会相应发生变化，出招速度快。

固有奥义

名称	习得等级	说明
厄灾ノ棘	LV20习得，LV45满级	在前面放出棘刺攻击敌人，并封印其行动。长按可蓄力，蓄力后棘刺数量增加。
恸哭スル魂	LV25习得	向前方发射瘴气弹，推动左摇杆可控制瘴气弹移动方向。
破灭ノ焦土	LV30习得，LV50满级	引发六魔之王的能力，身后出现巨大黑影，发动中体力逐渐减少，攻击后体力亦会减少，并且移动速度低下。

征天魔王

属性：暗

技能分析

只要学会了“睡觉スル六魔”这个技能，信长大人就能一跃从人变成神。战斗开始后立刻按 L1+△进入六魔状态，之后按住 R1 键使用普通攻击，每一下都会附带六魔的斩击，密不透风，距离与威力兼备，灭杂兵绰绰有余。六魔状态下“疾走スル狂喜”R1 键长按→空中□键×4→R1 键二段跳→空中□键 ×4→R1 键三段跳→空中□键 ×4→△键落地，这套连击非常帅气，值得一用。

魔王最具破坏性的一招就是奥义“恸哭スル魂”，体力越少威力越大，玩家可以控制瘴气球的飞行方向，最后爆炸的威力巨大，如控制好方向，濒死状态下一击就可解决究极难度下的阵大将。BOSS 战时，先以“拜颜ノ许シ”将 BOSS 拉近，然后放“恸哭スル魂”，以此反复即可。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
八咫乌	火结	胜鸦	金鵄	夕鹤	八咫乌·无铭	八咫乌·山吹

固有技

名称	操作	习得等级	说明
填击	长按□	初期即可使用	蓄力的枪击，威力比通常攻击更高，蓄力时可自由移动。
冲弹 クロツグミ	△	初期即可使用，LV40满级	霰弹枪的旋转扫射。
双弹 ジョウビタキ	方向键+△	初期即可使用，LV45满级	前冲一段距离后的强力枪击，长按可追加攻击，在追加攻击出现后连打□键还可以追加入力，升级后攻击回数增加。
火弹 ヒレンジャク	R1	LV5习得，LV55满级	边往后跳边向前丢出几个炸弹，短按时炸弹落地就会爆炸，长按时炸弹会直到松开按键时才爆炸。
连弹 サンコウチョウ	L1+△	LV15习得，LV55满级	将周围敌人挑空后杂贺会躺在地上对空中进行连射，长按时出现派生技，转动左摇杆可微调射击方向。

固有奥义

名称	习得等级	说明
狙弹 カワセミ	LV20习得，LV35满级	掏出一枚大炮出来，瞄准前方敌人射击，威力巨大，升级后可转动左摇杆调整瞄准目标。
设弹 カイツブリ	LV40习得，LV60满级	在地上埋下导火线，转动左摇杆可改变导火线的方向，数秒后爆炸对敌人构成大伤害。升级后可长按，最多能埋3个导火线。
援弹 ヤタガラス	LV50习得，LV65满级	杂贺众的援护攻击，发动中再按R2键可改变援护射击的角度。

烟鸟翔华

属性：炎

技能分析



对于杂贺孙市这名武将来说，玩家并不需要去硬背那些复杂的固有技变化和派生，在游戏开始后原地按一下△键切换成霰弹枪，之后按着□键蓄力，见到敌人就松开键，之后立刻再按住□键，并进行一次回避操作，这样做是为了取消蓄力霰弹发射之后转枪填弹的动作，同时利用回避的无敌时间完成下一次蓄力，这样反复操作即可应对几乎所有战况。蓄力霰弹的范围大，在近距离时威力强劲，带有破防和吹飞效果，假如搭配上强化攻击力的铭，秒杀阵大将不成问题。面对 BOSS 时可换成手枪蓄力，威力更集中，操作时同样要以翻滚取消硬直并提前蓄力。

推荐的连招有：“冲弹 クロツグミ”→“火弹 ヒレンジャク”→跳起→火弹ヒレンジャク→连弹 サンコウチョウ。

豐臣秀吉

裂界武帝

属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
刚掌 烈波	刚掌 刚霸	刚掌 弦炎	刚掌 万年	绵掌 昧沌	刚掌 烈波·无铭	刚掌 烈波·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
猿舞豪杷	长按□	初期即可使用	抓住面前一个敌人，连打□键就会将这名敌人当做武器来攻击。在抓住敌人的状态可输入其他固有技指令。
金刚破灭	△	初期即可使用，LV15满级	将拳头砸向地面，令面前的敌人被吹飞，可长按追加入力，会有个抓人的动作。升级后长按，石块会在远处出现。抓人动作结束后可输入其他固有技指令。
传冲裂鬼	方向键+△	初期即可使用	向前冲出一段距离，带吹飞效果。长按的话会追加抓人的动作，动作结束时可输入其他固有技指令。
威风万丈	R1	LV5习得，LV25满级	用气将周围敌人吹飞，升级后可长按发动更为强大的冲击波。可长按追加入力出现抓人动作，动作结束时可输入其他固有技指令。
天地葬送	L1+△	LV10习得	空中对敌人的抓技，只对空中敌人有效，抓技动作结束时可输入其他固有技指令。

固有奥义

名称	取得等级	说明
一极巨拳	LV20习得，LV35满级	对正前方发动冲击波，升级后可蓄一段力。
狭天动地	LV30习得，LV45满级	两腕交叉向前方释放超长距离冲击波，升级后可追加入力。
魑魅奈落	LV40习得	发动本技能后会向前冲一小段，抓住敌人后就是一连串攻击。

技能分析

丰臣秀吉的单发攻击力惊人，但是出招太慢是他的最大弊端，特别是在面对大量杂兵围追堵截时，往往会比面对敌武将还要危险。因此建议玩家先长按□键抓住面前一个敌人，然后长按方向键＋△发动"传冲裂鬼"，接着连打□键造成广范围的伤害，不但能有效封住敌人的行动，连击数也会比较好看。对于远距离的敌人，"狭天动地"的收效相当不错，"一极巨拳"虽然也可造成大伤害，但考虑到蓄力时丰臣并不带刚体效果，故不太推荐玩家使用。

面对敌武将时，"魑魅奈落"的伤害非常可观。但该固有奥义发动的准备时间较长，因此推荐长按方向键＋△发动"传冲裂鬼"→□键连打→"魑魅奈落"这个套路。



竹中半兵衛

苍烈瞬踊

属性：暗

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
凛刀 雫卦	凛刀 莲水	凛刀 飒舞	凛刀 炎霸	凛刀 零计	凛刀 雫卦·无铭	凛刀 雫卦·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
のびやかに	长按□	初期即可使用	长按武器会变成鞭子，需将该技能融合到通常攻击中去使用。
轻やかに/气まぐれに	△	初期即可使用	短按是剑的挑空技，长按会变成鞭子，将敌人挑空后再砸到地面。
勇ましく/ささやくように	方向键+△	初期即可使用	短按时是剑形态对前方的2次突刺，长按时会将前方敌人卷到自己面前。
华やかに/岚のように激しく	R1	LV5习得，LV35满级	短按时是对正前方的剑乱舞，长按时是鞭乱舞，攻击范围更大，连打□键可追加入力。
时にはやく/なめらかに	L1+△	LV10习得	短按时是横向的瞬间移动攻击，长按时是边往后跳边甩鞭子的前方攻击，可摇动摇杆来控制方向。

固有奥义

名称	取得等级	说明
怒りを込めて	LV15习得，LV50满级	强化型固有奥义，一定时间内各种攻击全部得到强化，发动成功后半兵卫全身冒紫光，升级后持续时间加长。
命絶えるように	LV25习得，LV60满级	一定时间内高速移动，移动过程中可使用通常攻击，固有技或固有奥义会终结移动状态。
暗に包まれて	LV45习得，LV65满级	前方大范围降下大量棘刺，可二段蓄力。

技能分析



"华やかに"这个固有技是半兵卫的主力攻击手段，伤害值出色、连击数高，无论是对杂兵、阵大将还是敌武将都很实用。该技能可以通过各固有技、固有奥义、冲刺、回避、跳跃的手段来取消，玩家在使用此技能时可以根据实际情况灵活应用，例如"华やかに"→回避→"华やかに"的紧密衔接，但是这种高频率的攻击势必容易遭到敌武将的弹返，因此适当配合使用"暗に包まれて"来使用更好些。

"时にはやく"这个技能因为是在瞬移间完成的，因此过程完全无敌，虽然伤害值勉勉强强，但在面临险境时倒也不失为是个保命的方法。另外，半兵卫的BASARA技在发动过程中可连打□键追加入力，建议给他的武器全部装备上强化BASARA技的铭来提升伤害。



属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
浅井一文字“闪”	浅井一文字“天光”	浅井一文字“退魔”	浅井一文字“厄破”	浅井一文字“导光”	浅井一文字“闪”·无铭	浅井一文字“闪”·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
辉斩·十文字	长按□	初期即可使用，LV15满级	用剑描绘出十字后的剑气攻击，升级后可持续长按，十字剑气会往前移动，附带吹飞效果。因出招很快，可衔接到通常攻击中使用。
天空·烈翔剑	△	初期即可使用，LV25满级	对前方敌人的挑空技，长按后浅井也会跳起并将敌人带向地面。
括目·突击进	方向键+△	初期即可使用	将盾牌横在面前冲撞敌人。
理力·装光	R1	LV5习得	令武器一定时间内强化的技能，可三段蓄力。蓄满三段力时浅井会进入正义全开模式，此时再按R1后可接其他固有技的必杀技。
光翼·飞甲弹	L1+△	LV10习得，LV35满级	将盾牌像丢飞镖一样丢出去，造成中距离广范围内的伤害，可长按，长按时会将敌人卷到自己面前。

固有奥义

名称	取得等级	说明
无言·即杀	LV20习得	四连击攻击，需要玩家以一定节奏输入R2指令，在“杀”字出来后可追加□键输入，文字依次减少，最高10连击。
破邪·防壁	LV30习得	在面前筑起盾墙抵御敌人攻击，盾墙一定时间后会破碎，在盾墙变红时按□键可将敌人弹远并暂时无法行动。
正义·三唱	LV40习得	一边念着正义的口号一边在周围爆炸，长按可连爆3次。

技能分析



要活用浅井长政，最关键的一步就是将“理力·装光”充分融入到连击中。“理力·装光”有三个等级，LV1只强化刀，LV2强化刀和盾，LV3是正义全开模式，此模式下按下R1键浅井会做出一个备招的姿势，再接上其他固有技就全部都是带文字效果的必杀技，相当帅气。按一下R1就会开始蓄力，每一个圆圈代表1级，但这个过程会处于无防备状态。玩家也可以在通常攻击或是固有技最后的收招动作时（武器和盾牌上会有瞬间的闪光）按R1键，蓄力会立刻提升至满级。但这个目押时机非常短暂，玩家需要练习好久才能熟练掌握。不过哪怕是只有刀强化，对付杂兵们也是绰绰有余的。

“光翼·飞甲弹”这个技能无论是清理广范围的杂兵还是站在远处磨掉阵大将的血都很不错，对敌武将时，可采用通常攻击→“辉斩·十文字”→“括目·突击进”的连段，或是在突进中发动“天空·烈翔剑”再接上“无言·即杀”。



属性：暗

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
夜来テ朝还ル魔手	阴出テ烟消ル魔手	天避ケ地统ル魔手	咎得テ钉放ル魔手	彼岸ニテ骨卜碎ケル魔手	夜来テ朝还ル魔手·无铭	夜来テ朝还ル魔手·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
时雨绯の汐	长按□	初期即可使用	从地下伸出几只手来抓敌人，可作为通常攻击的衔接技使用。
碎け悲の梦	△	初期即可使用，LV50满级	前方出现巨大魔手抓住面前的敌人，长按可追加攻击，发动过程中阿市可移动。
裁け背の罪	方向键+△	初期即可使用	面前出现巨大黑手将敌人吹飞。
掴め虚の月	R1	LV5习得，LV45满级	背部长出巨大黑手，前冲一段距离抓住敌人，长按可在空中连续抓敌人。
刻め苦の疵	L1+△	LV15习得	前方两边伸出两只黑手将轨道范围内的敌人挤到一起，发动后阿市可移动。

固有奥义

名称	取得等级	说明
踊れ尸の腕	LV20习得，LV55满级	周围伸出无数魔手，抓住敌人后丢出去，长按可吸血。
覗け音の海	LV30习得，LV55满级	发动后阿市跪倒在地，数秒后前方出现黑色漩涡，吸引周围敌人过来给予其伤害。
响け无の歌	LV40习得，LV60满级	发动后前面会出现几个异次元的黑洞，里面会伸出魔手攻击敌人，最后在阿市身边会发射两道暗黑镭射光线。

技能分析

前作强力技能“时雨绯の汐”被弱化，不过神技“刻め苦の疵”反倒是被强化了，足可见制作组对阿市有多么偏心。“刻め苦の疵”究竟强大到什么程度呢？事实上只要你愿意，整场战斗都可以只用这一招来解决。使用“刻め苦の疵”后，在阿市前方中距离会横着出现两只黑手握在一起，把敌人挤到中央，对敌人造成连续伤害。黑手像屏障一样拦截前方接近的敌人，可以弹开弓箭和子弹。黑手分开时会把抓住的敌人拉向两边，此时再发动“刻め苦の疵”，敌人又会再度被黑手握住，以此反复无论是杂兵还是BOSS基本都只有被活活屈死的命。在前作中，中了这招的敌武将还有可能防御或是弹返，而本作中只要是抓住对手就再无防御的可能，如此一来玩家又何必还要使用其他技能呢？笑。

長曾我部元親

天衣无缝

属性：炎

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
长枪八流	长枪黑狼	长枪天立	长枪皇炎	钓果 鬼糸卷鱏	长枪八流·无铭	长枪八流·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
五罗	长按□	初期即可使用	先用左腕殴打敌人，再对敌人挑衅，最后用右脚将其踹远。
一触	△	初期即可使用，LV25满级	将鱼矛丢出去，把远处的敌人拉到面前，长按后有派生攻击。
三霸鬼	方向键+△	初期即可使用	炎属性的爽快二段连击。
四缚	R1	LV5习得，LV40满级	将面前的敌人用渔网束缚住，长按可追加攻击。
十飞	L1+△	LV10习得	踩着鱼矛的冲刺技，可将沿途的敌人挑空，可连续使用。

固有奥义

名称	取得等级	说明
六限	LV20习得	正前方乱舞性质的连打，连按□键可追加攻击，攻击结束后可接“一触”。
击零	LV35习得	一边往前走，一边将武器举过头顶旋转，在特定时机松开按键可提升范围和攻击力。
弩九	LV50习得	踩着鱼矛的高速移动技，移动过程中左右摇动左摇杆可以用火焰攻击敌人，或是用通常技输出，按固有技按键会结束移动状态。

技能分析

可以在空中连续飞行的“十飞”用起来虽然有趣，但是容易被阵大将或BOSS弹返，因此有破防性能的“三霸鬼”更值得信赖。“三霸鬼”的收招可以用前冲取消，，然后继续“三霸鬼”，基本上是无缝的，用于杀杂兵轻而易举。至于阵大将，首选可一发秒杀的奥义“击零”，乱舞系的“六限”和玩冲浪的“弩九”虽然也值得一用，但在攻击面上与“击零”相差甚远。发动“击零”时，元亲会转动武器，在转到第三圈6点钟方向时会有闪光提示，此时松开按键“击零”的范围和攻击力都会大增。如错过第一次闪光机会，之后每四圈会出现一次机会。加强版“击零”的输入时机很宽松，在武器转到元亲右肩时才松键也算成功，所以只要稍加练习，每发都是加强版也不是什么难事。

面对大多数BOSS时，“四缚”都可以有效屈死他们。40级之后该技能的持续时间会长达20秒，这段时间足可以把敌武将抽到生活不能自理。推荐的连招为：“三霸鬼”→“四缚”→“三霸鬼”×11→“击零”。

毛利元就

诡计智将

属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
轮刀 霸幻	轮刀 残波	轮刀 天纶	轮刀 天照	轮糖 堂纳	轮刀 霸幻·无铭	轮刀 霸幻·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
拔き手「烈」	长按□	初期即可使用，LV30满级	高速旋转手中的日轮切割敌人，长按可增加旋转时间。
命じ手「射」	△	初期即可使用，LV35满级	召唤出弓箭手援护射击，长按的话可指定射击目标。
返し手「转」	方向键+△	初期即可使用	回旋斩，对敌人有吹飞效果。
弾き手「壁」	R1	LV5习得，LV45满级	设置一个弹返壁，通常攻击可令壁移动，升级后可设置两个壁，长按按键带吸附效果。
诱い手「幻」	L1+△	LV10习得	制造出自己的幻影，欺骗敌人去攻击，一定时间后幻影会爆炸。

固有奥义

名称	取得等级	说明
封じ手「怀」	LV20习得，LV60满级	圈住一个敌人，将其变成队友，升级后最多可圈住4个敌人。
终の手「照」	LV30习得	将日轮投到上空制造光照攻击，长按时可控制照射的位置。
禁じ手「缚」	LV50习得	丢出一个光圈，被光圈圈住的敌人会持续受到伤害，可蓄力，蓄力后效果范围增大，但发动时间更长。





技能分析

由于陷阱类的招式发动慢，在打杂兵时，不可避免地还是要用到通常攻击。通常攻击8下后有两个选择，一是使用“返し手「转」”把周围敌人吹飞，或是用跳跃来取消通常攻击第8段的硬直。另外，在敌人均处于正面时，通常攻击四五下之后可按住□键发动旋转攻击，之后依旧使用“返し手「转」”或跳跃来减少硬直。另外，发动“命じ手「射」”后会出现四个弓箭手，虽然威力不大，但能把敌人打出硬直，取消其攻击，从而减少毛利受伤的可能。但要注意的是，弓箭手也是会被毛利自己的攻击消灭的。

BOSS战主要以“诱い手「幻」”为起手，发动该技能后会放出一个残像，敌人会一直盯着这个残像进行攻击，无视毛利本体。残像数秒后会爆炸，如果被毛利攻击到或是挑衅也会爆炸。保险打法是BOSS去打残像时，毛利绕到他背后攻击，但效率太低。高效打法是先到角落里放一个“诱い手「幻」”，趁着BOSS对着残像猛抽时在三五个身开外的地方放一个“弾き手「壁」”，然后用普通攻击把“壁”推过去，BOSS就会被卡在墙角无法动弹。“壁”每隔几秒就会消失，记得及时补充“壁”，就连本多忠胜也挨不了多久。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
甲贺手里剑	无忧华	鬼忍手里剑	大旋风	甲贺面处 猿飞	甲贺手里剑・无铭	甲贺手里剑・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
影踊	长按□	初期即可使用	通常技后会出现佐助的影子辅助攻击，在不同段数的通常技后接上的影踊会有不同的效果。
影潜の术	△	初期即可使用	影分身潜行到前方敌人脚下后跳出将其挑空，长按后佐助会跳到空中敌人身边，此刻可追加各种攻击。
影追の术	方向键+△	初期即可使用，LV35满级	将手里剑向前方掷出后，佐助会冲过去接住手里剑，同时周围会产生影分身追加攻击。升级后按□键可追加攻击。
影舞の术	R1	LV5习得，LV45满级	在前方制造出一批影分身群殴敌人，最后佐助会跳起砸向敌人。当影分身群殴敌人时，按□键可增加攻击次数，次数随等级上升而增加，最多可增加至30次。
打渡の术	L1+△	LV10习得	将手里剑投向面前的敌人，并将其拉到自己面前，长按可追加攻击。亦可在空中发动。

固有奥义

苍天疾驱

属性：暗

名称	取得等级	说明
眩影の术	LV20习得，LV60满级	向前方投掷闪光弹，形成巨大光柱，被光柱笼罩着的敌人都会受到影分身的攻击。等级提升时闪光弹的数量和范围都会提升，最多可投掷6个闪光弹。
空蝉の术	LV30习得	在空中制作出影分身，所有企图攻击自己的敌人都会受到反击，可以在空中发动。
暴猿の术	LV50习得	将两把手里剑向前方投出，之后可以使用左摇杆和□键来控制手里剑的运动轨迹。

技能分析

佐助没有那种一击就能造成大伤害的技能，他的基本攻击手段就是制造影分身后靠着高速连击歼灭敌人。身为忍者的他可以抓住鹰在空中滑翔，当需要快速移动时，冲刺跳起后滑空是不错的选择。并且此状态下，滑空落地后会自动进入冲刺状态，再次跳起仍可以在空中高速移动。

因为有浮空这一特殊属性，所以空中连击是佐助的主要攻击方式，跳跃攻击、滑空特殊攻击等都是经常会用到的手段。在对付杂兵时，适时使用“影踊”可以让通常技发挥出不错的效果，也可以直接跳起后接“影舞の术”将地面上的敌人拉到空中按□键快速连打消灭。空中的“影舞の术”对于消灭阵大将同样效果不俗。对敌武将时，可跳起在空中发动“空蝉の术”紧接着使用“影追の术”或“打渡の术”，落地后追加使用其他固有技，伤害相当不错。





第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
刑部誉舆	宵破风舆	朱御柱舆	暮入母舆	怨灵船舆	刑部誉舆・无铭	刑部誉舆・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
星见始め	长按□	初期即可使用	这个技能的主要目的是将范围内的敌人全部加上刻印，被加上刻印的敌人受到的伤害会增加。
戻るな镇星	△	初期即可使用	放出珠子攻击前方敌人，带吹飞效果，最后会将敌人拉到面前。
穿つな八曜	方向键+△	初期即可使用	不断向正前方放出珠子，长按为连射。
散るな天河	R1	LV5习得	呈扇形放出珠子，对广范围敌人造成伤害。
爆ぜるな计都	L1+△	LV10习得	将敌人挑空后吹飞。

固有奥义

寥星跋扈

属性：暗

名称	取得等级	说明
急くな鉾星	LV20习得	赶路性质的技能，发动后通常技按键可突进，固有技键可减速漂移。
力るな彗芒	LV25习得，LV50满级	以牺牲体力为代价换取短时间内攻击力提升，升级后消费的体力减少，最少为1/5，发动时间增长，最长为40秒。
沼るな天津瓮星	LV30习得	倒悬在空中，对地面展开广范围攻击，带吸引效果。

技能分析

由于大谷的移动不太好控制，通常攻击的速度也较慢，可以采用定点射击的方法在远距离尽情玩弄敌人。主力技有两个，一个是可以把远处的敌人拉过来的“戻るな镇星”，另一个是扇面范围攻击的“散るな天河”。二者对加了刻印的敌人都有追加伤害。战斗中的实际操作是先按住R1按△键，再按住△按R1键，二者交替使用，并可以不断附加刻印。这招用途很广，杀杂兵、破阵、打BOSS皆可，控制得当可令BOSS没有出手的机会，若BOSS防御或是受身时，只要稍微停顿调整即可。

“急くな鉾星”的连续撞击可用于快速破阵，“沼るな天津瓮星”发出的瘴气池有吸引效果，和空中长按△键差不多。不过固有奥义最推荐的还是“力るな彗芒”，这招的攻击范围很小，使用它的主要目的是提升攻击力（技能1级时持续20秒，2级是30秒，满级40秒），并且发动技能时视线所及范围内的敌人全部附加刻印状态。但该技能会消耗大谷现有体力，分别是技能1级时消耗1/2，2级时消耗1/3，满级时消耗1/5，建议在暗属性的武器上装满强化属性的铭来配合技能使用。

最上義光

勿怪跳跃

属性：冰

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
羽州武勇传	东山道放浪谭	畿内七道奋战记	丰苇原霸王传	御手洗净化棒	羽州武勇传·无铭	羽州武勇传·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
超偶然体势崩坏突き	长按□	初期即可使用	发动后最上会倒退着前进，松开按键时释放强力突刺。如果在最上眼睛发光的瞬间松开□键，突刺的威力会加大，HIT数也会增多。
超天空注目浮上蹴り	△	初期即可使用	最上单手指向天空，诱骗敌人看向远方，松开按键时施展回旋踢。对BOSS系武将无效。
超飞込平身抵头剑	方向键+△	初期即可使用	跳起后冲到前方土下座，松开按键后会从地面上跃起，将周围的敌人挑空，并可追加空中攻击。
超吸引拘束棘棘突き	R1	LV5习得，LV40满级	跳起后向斜下方突刺，附带吸引效果，推动左摇杆能改变突刺方向，连打□键可追加攻击次数，技能升级后攻击次数也会增加。技能结束后附带冰柱效果。本技能也可在空中发动。
超优雅一服待受斩り	L1+△	LV10习得	做出喝茶的姿态诱使敌人攻击自己，防御成功后会施展反击技。喝茶的过程中还可恢复少量体力。

固有奥义

名称	取得等级	说明
超妙音狐歌律动乱舞	LV20习得	唱着歌前进攻击，当最上做出挥剑向下斩的这个动作后按□键，会释放第一段追加技。追加技最后一个动作中按□键就能接上下一个追加技，共计3段追加技，效果一次比一次华丽，攻击力也越来越强。
超壮绝复活不死鸟成り	LV35习得	躺在地上装死，当出现聚光灯后按□键就会跳起在地面上画出狐狸的图案并造成伤害。随便按的话画的是绿色狐狸，但如果是在最上抬头眼睛放光的瞬间按□键，那么画出来的狐狸就是金色，伤害和HIT数都会增加。金色狐狸图案会在原地维持10秒，并对图案内的敌兵造成旋风伤害。最上站在图案内会处于无敌状态。
超伟大我辈冰像定础	LV45习得	将面前的敌人封入冰柱中，削成最上的冰像，并造成伤害。连打□键可追加连击数，威力上升的同时，飞散的碎冰也会对周围构成伤害判定。

技能分析

乍看之下最上义光似乎是个搞笑能手，他的很多技能都是靠着假动作分散敌人注意力，不免给人以华而不实的印象。但实际上，最上出手速度极快、攻击频率又很高，加之附带冰属性效果，熟练使用之后相当爽快。最上的特点之一就是所有固有技都有特殊取消点，取消动作的方法有很多，例如回避、冲刺、跳跃乃至其他固有技等，成功取消后接上其他固有技或固有奥义，就可省略掉很多花哨的表演时间。

对付杂兵时可选择“超飞込平身抵头剑”这一固有技，落地后的瞬间冲刺取消动作再接上“超飞込平身抵头剑”，以此循环。被围攻时，“超吸引拘束棘棘突き”是清敌利器。对付阵大将可使用“超偶然体势崩坏突き”，在最上眼睛发光时松开按键，突刺的威力足以占领阵地。与敌武将交手时，可以按住 L1 后连打△，这样当对手出手攻击时就能确保反击成功。成功后立刻接跳跃攻击，落地冲刺再接“超飞込平身抵头剑”，就能将对手打至半血。

技能名	取消点	冲刺	回避	跳跃	通常技	固有技	派生
超偶然体势崩坏突き	长按□键时	×	○	○	×	○	○
	突刺后	×	×	×	×	○	×
超天空注目浮上蹴り	指向天空的瞬间	×	○	×	○	○	无
	长按△键时	×	○	×	×	×	无
超飞込平身抵头剑	落地的瞬间	○	○	○	○	○	○
	长按△键时	○	○	○	×	×	×
超吸引拘束棘棘突き	在地上施展回旋斩时	×	×	○	×	○	○
	在地上冰住敌人后	○	×	×	○	○	×
	在空中冰住敌人后	○	×	×	×	○	×
超优雅一服待受斩り	说完“さあ来たまえ！”后	×	○	○	○	○	○



本多忠勝

战国最强

属性：雷



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
机巧枪 黑王	机巧枪 电王	机巧枪 牙王	三池光世改枪	螺旋灯 斩波	机巧枪 黑王·无铭	机巧枪 黑王·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
旋突起动	长按□	初期即可使用	用枪戳住面前的敌人并给予持续攻击，长按攻击时间延长。
援护形态	△	初期即可使用	周围升起4个浮游炮，自动攻击敌人。
突进形态	方向键+△	初期即可使用	横扫面前敌人，长按时会有个突进攻击。
炮击形态	R1	LV5习得	背部升起炮台，按□键炮击敌人，转动左摇杆可以调整炮击角度。
雷击形态	L1+△	LV10习得	天降落雷，对小范围内的敌人造成持续伤害。

固有奥义

名称	取得等级	说明
重机形态	LV20习得	重装形态下全部攻击都会发生改变，且无法回避和防御，只能漫步走。
飞行形态	LV30习得	跳起后可在空中飞行一段距离，此时可使用“炮击形态”从高空消灭敌人。
电磁形态	LV40习得	展开电磁领域，一定时间对周围敌人造成攻击，发动中体力逐渐减少。

技能分析



“援护形态”就是放出几个自动攻击的浮游炮，虽然威力不大，但可以延续连击数，还可以中断敌人的攻击，一般行进中总要挂几个浮游炮在身上。“突进形态”也有对不太准的毛病，并且攻击力也一般，可在“飞行形态”下使用，突进距离大增，连击数也高，容易发动属性增加伤害。“雷击形态”算是个迷你BASARA技，对杂兵和阵大将都可使用，但有可能会被阵大将弹开，所以还是用“炮击形态”对付阵大将比较安全。“飞行形态”下使用“炮击形态”可变成地面移动炮台，在空中飞行时往下开炮会有一种特别的爽快感。

在一般战斗中，最值得推荐的奥义是“重机形态”，虽然没有“飞行形态”附加的那些效果，但破阵和BOSS战时优势却很明显。“重机形态”下移动速度缓慢，不能防御，但防御力大增，基本上一直处于刚体状态，通常二段突的威力很高，轻松破防，靠近阵大将后发动，连突几下后捅爆再解除“重机形态”即可。BOSS战时先用“突进形态”把BOSS推到版边，开“重机形态”把BOSS卡住，他就只能任你宰割了。

本作中，“重机形态”、“飞行形态”和“电磁形态”可以叠加使用。

松永久秀



天我独尊

属性：炎

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
十束剑	波加势流多知	布都御魂	蛇之麁正	着火刚焦	十束剑·无铭	十束剑·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
虚空	长按□	初期即可使用	向正前方撒出火药，持续按住□会将火药点燃，给予敌人连爆。
劫火	△	初期即可使用，LV15满级	撒出火药后，在前方约30度夹角内制造出三条火焰道路，长按△会打响指后，在道路前端引爆。
无响	方向键+△	初期即可使用	高速前冲并施以横斩，斩击的同时撒出火药粉，长按△后引爆。
升华	R1	LV5取得，LV40满级	在周围洒下火药粉后并引爆，在地面上制造出一条弯曲的火路，尽头形成一个火龙卷。火龙卷会持续一段时间，已被卷入龙卷中的敌人将受到持续性高伤害。
葬炉	L1+△	LV10取得	前方的地面隆起石头将敌人击飞，短按时石头出现在远方，长按时出现在面前。

固有奥义

名称	取得等级	说明
尘晦	LV20习得	在前方制造出一个巨大的火药粉球，令前方大范围内的敌人沾染上火药粉。之后点燃制造大规模爆炸。
黑祸	LV30习得	抓起面前的敌人将其引爆，给予极大伤害，同时对周围的杂兵也有攻击判定。
焰界	LV35习得，LV50满级	在周围撒下大量火药粉后点燃，令周围一时间被火焰包围。发动后屏幕下方会出现火焰图案，此时松永的整体实力都会上升。

技能分析

松永并不属于快攻型角色，普通攻击时是走路状态，固有技和固有奥义的招式一板一眼，虽不会给人以眼花缭乱的感觉，但附带炎效果的持续性伤害还是相当可观的。他有个特殊技能“连爆”是将火药粉撒到敌人身上，构成少量伤害并令杂兵一时胆怯不能攻击。药粉可以直接引爆，或是在10秒内再度使用有撒火药粉的技能同样可以引爆，引爆后会对敌人构成多重火焰伤害，破防效果一流。他的大多数攻击都带有撒火药粉的效果，例如普通攻击的7段目、除葬炉外的全部固有技和黑祸、焰界两个固有奥义，所以基本来说在松永的面前敌人的装甲等于形同虚设。

因为在设计角色时就是将松永设计成一个可以在战场上悠然自得的武将，所以他不存在那种只靠一招就能制霸所有关卡的绝对招式，针对不同兵种选择不同招式应对才是上策。撒火药粉的技能都分为两个阶段，第一阶段是撒药粉，第二阶段是引爆。如果上一个技能已撒出火药粉但通过按L1取消动作等方式没有引爆的话，那么在使用另一个撒火药粉的技能时就会跳过撒药粉阶段直接启动引爆模式。举例来说，通常攻击的7段目会撒出火药，8段目引爆火药。但在撒出火药后会有短暂停顿，因此可以在7段目结束后直接接上“升华”或“劫火”，直接跳过较为耗时的撒药粉阶段，给予爆炸大伤害。“劫火”的伤害收益相当不错，值得玩家多多使用，但要注意的是它的攻击范围仅限于面前30度夹角，因此容易遭到来自左右和后方的偷袭。“劫火”爆炸后短按L1+△接上“葬炉”，隆起的石头恰好就是在“劫火”爆炸的位置，秒杀阵大将问题不大。“无响”和石田三成的“号哭”有点类似，都可以作为赶路技能使用，在前冲快要停下来的时候按住L1键就能取消接下来的横斩，连续使用赶路无忧。

松永的固有奥义实用度不太高，“黑祸”虽可用来对付敌总大将，但遇到移动较快的角色（比如石田三成）时常会抓不住人，反倒是露出自己的破绽，而“尘晦”和“焰界”的发动时间又很长，只适合应对身形庞大移动缓慢的敌人。不过“焰界”这个BUFF可以强化松永的技能，例如“劫火”会增加至5条火路，“葬炉”的石头会变成由远及近三连发，普通攻击也全部带有火焰效果。









第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
双峰弓 伊予	神木弓 初霜	参拜弓 朱鸟居	羽翼弓 舞冬鹤	白桦弓 雏鸟	双峰弓 伊予・无铭	双峰弓 伊予・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
涅盘の打ち弓	长按□	初期即可使用	对周围敌人的回旋打击。
一の狙い矢	△	初期即可使用	贯穿射击，长按时可以移动瞄准，在闪光的瞬间释放威力增加。
糸貼りの矢	方向键+△	初期即可使用	从天而降大量箭矢定住敌人，可长按蓄力，在闪光的瞬间释放威力增加。
阿赖耶のかわし矢	R1	LV5习得	后跳回避的扇形攻击。
那由多一闪	L1+△	LV10习得	用尽全力拉开弓箭，释放强力射击，在闪光的瞬间释放威力增加。

固有奥义

名称	取得等级	说明
无量の矢	LV20习得，LV45满级	保护性质的技能，一定时间周围环绕弓箭，发动中攻击范围扩大，升级后持续时间延长。
清净きらら矢	LV25习得，LV50满级	中了该技能的敌人会被魅惑，被魅惑的敌人会增加鹤姬的BASARA槽。
不可思议矢	LV40习得	敌人被泡泡包裹住暂时无法行动，发动时间较长，建议接在"糸张りの矢"后面使用。

技能分析

增效型奥义"无量の矢"是鹤姬的常用奥义，45级以上持续时间长达40秒，而且能抵挡一下攻击，减少意外伤害。发动该技能后，通常攻击的范围大增，对付杂兵绰绰有余。"糸贴りの矢"有定身效果，"阿赖耶のかわし矢"的后跳动作有无敌时间，可避免敌人靠近。鹤姬没有单发型强力技，因此对付阵大将时在远处拼命射箭即可。BOSS战时，直线攻击的"那由多一闪"很管用，可令BOSS连续受创，并被打得很远，时间足够再放个"无量の矢"并蓄好力，等BOSS靠近时再松键，可以把BOSS打得没脾气。

鹤姬的BASARA槽很短，BASARA技的威力又高，所以可配合"清净きらら矢"以BASARA技为主力攻击手段。"清净きらら矢"对敌人的伤害很小，但中招的杂兵会持续给鹤姬加油，此时鹤姬的BASARA槽就会不断上涨，加油的人越多涨得越快。基本上用BASARA技轰掉一个阵大将，在出现大批杂兵时放一两个"清净きらら矢"，然后跑到下一个阵地时BASARA槽就有满了。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
旬道乐	饭借银舍利	绳文舌鼓	激辛炼狱	超谜解王	旬道乐・无铭	旬道乐・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
のびのび金吾	长按□	初期即可使用	大锅插到地上，小早川向相反方向逃跑。松开按键时小早川会被弹回去攻击敌人。长按按键时可以用左摇杆来调整弹射方向。
もぐもぐ金吾	△	初期即可使用	掏出胡萝卜吃来增加满腹度，长按的话则是吃一口锅，吃锅过程中连打□键延长吃饭时间，回复大体力。
へこへこ金吾	方向键+△	初期即可使用	做出如谢罪般鞠躬的姿势，使用大锅和帽子上的角攻击面前的敌人，满腹状态下威力超群。
ぐるぐる金吾	R1	LV5习得，LV30满级	乘坐上大锅回转攻击，可在跳起时发动。回转过程时可用左摇杆控制方向，连打□键可令回转时间延长，按△键会停留在原地旋转附带吸引效果，再按一次R1键会将周围敌人吹飞。
こそこそ金吾	L1+△	LV10习得	将大锅挡在自己面前的防御技能。必须要在敌人攻击自己的一瞬间发动才有效果，格挡成功后小早川会回转攻击，威力与攻击范围虽满腹度的提升而增加。

固有奥义

名称	取得等级	说明
よれよれ金吾	LV20习得，LV50满级	小早川掏出一个器皿接住空中掉下的食材。该奥义启动后，小早川移动速度变慢，且无法使用跳跃，但按□键可旋转攻击。掉下的食材全部都有攻击判定，当装满10个食材后按R2键，会释放强力的范围攻击。
あたふた金吾	LV25习得	乘坐团子一边移动一边攻击，被攻击到的敌人会被卷入团子中。按左摇杆可以控制滚动方向，连打□键可提升移动速度，当释放固有技或是碰到墙壁时，团子就会消失。
すやすや金吾	LV35习得，LV55满级	小早川进入梦境，所有敌人的头都会变成食材的模样。此状态下，普通攻击次数×3，可使用跳跃攻击和跳跃特殊攻击，但无法冲刺或使用其它固有技。被打倒的敌人会变成食材跟在小早川身后，一定时间后或再次按下R2时，食材会跳入锅中，回复一定的体力和BASARA槽。

技能分析

小早川秀秋是一名以搞笑为卖点的角色，独特的攻击方式可能会让玩家在刚接触到他的时候有些无所适从，需要一段时间去适应他的技能，但是习惯之后就会发现乐趣很多。小早川技能的设计初衷就是"吃"，想要确保出色的伤害输出，就必须保持他处于"满腹"状态下。"满腹度"只是个概念词，在游戏中是没有数值槽去体现的，但可以肯定的是当小早川做出吃饭动作后，下一个技能的伤害就会得以提升。在所有的技能当中，只有"もぐもぐ金吾"是立即做出"吃"这一动作，因此我们要将其融入到技能套路中去。每吃一次萝卜，满腹度就上升1/3，但使用固有技后满腹度会清零。另外仔细观察可以发现，无论是通常技的任何段目还是固有技，在发动的过程中，小早川的锅会有瞬间的闪光，在这一瞬间按下△键发动"もぐもぐ金吾"，食材会变成龙虾，小早川边吃边跳舞，并且满腹度会直接升到MAX。如果在使用通常技的过程中，全部6段目都接上了吃龙虾的动作，那么就可以维持满腹状态30秒，而在这30秒内每吃一次龙虾又会延长3秒，操作足够风骚的话可以做到全程满腹状态不消失。

对付杂兵时，可以在通常攻击一段目后接上吃龙虾，然后发动"ぐるぐる金吾"，清版效果一流；对付阵大将时使用"へこへこ金吾"，接上吃龙虾后再接"へこへこ金吾"，2下就能干掉一个阵地。对付敌武将就要随机应变了，因为在吃龙虾时小早川的舞蹈是附带破防效果的，在高难度下需要经常用到，建议大家尽快熟练掌握。



第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
轮宝	银汉	绀碧	血暖	执刀	轮宝·无铭	轮宝·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
咒诅的千棘	长按□	初期即可使用	挥舞镰刀向前方扇形区域释放三支棘刺，随恍惚度的提升，棘刺的数量与攻击范围也会增加，攻击后的硬直可通过回避取消。
恍惚的吸收	△	初期即可使用，LV35满级	将镰刀刺入敌人身体中吸收体力，同时增加恍惚度的技能。长按可提升恍惚度等级，吸收1秒时恍惚等级为1，天海双手被墨绿色光芒笼罩，吸收超过2秒时恍惚等级为2，天海全身被绿色光芒笼罩。
怨恨的斩击	方向键+△	初期即可使用	360度挥舞镰刀斩杀敌人，恍惚度LV1时按□键可追加一次旋转攻击，LV2时按□键可追加两次，并释放三道镰状冲击波。攻击后的硬直可通过回避取消。
忘我的执行	R1	LV5习得	挥舞镰刀将面前的敌人吹飞，恍惚度升级后附带冲击波效果。攻击后的硬直可通过回避取消。
抱拥的蹂躏	L1+△	LV10习得，LV60满级	先是用镰刀交叉攻击面前的敌人，随后会将镰刀重重插入地中，拔出时同样也有广范围的伤害判定。当镰刀交叉攻击结束后连打□键的话可以派生出前作的技能“屈辱的追打”，技能升级后连击数会随之增多。攻击后的硬直可通过回避取消。

慈眼旁观

属性：暗

固有奥义

名称	取得等级	说明
因果的应报	LV20习得，LV65满级	按住R2后角色呈现无防备状态诱使敌人攻击（此时附带刚体效果），受到一定伤害后松开R2，就会给予敌人数倍的伤害。等级提升时倍率也会增加，满级为9倍。
守护的铠骨	LV30习得，LV55满级	释放几颗骷髅头，当天海受到攻击时，骷髅头会替他承受伤害后消失。在骷髅状态下再度按R2，骷髅会直接爆炸消失，给予周围敌人一定伤害并令其陷入恐慌状态。升级后骷髅头的数量会增多，满级为3颗。
代偿的绝顶	LV50习得	以牺牲生命力为代价换取高能力的技能。启动后，恍惚度MAX、必会心一击、必刚体状态、BASARA槽增加量为1.5倍、受到伤害减少4/5。

技能分析

天海的固有技能是“恍惚度”，使用“恍惚的吸收”提升“恍惚度”后可令全部技能得以强化，无论是攻击范围还是伤害输出都相当可观。基本攻击方式就是先吸收恍惚度，再施展通常攻击、“怨恨的斩击”等固有技技能。对付庞大将时，可以使用恍惚度 MAX 状态下的“怨恨的斩击”。而在高难度下，面对防御值高的敌武将时，使用恍惚度 MAX 的“忘我的执行”可有效破防，之后再接其他普通攻击与固有技即可。固有奥义“因果的应报”是秒杀敌武将的利器，但攻击范围窄，释放按键时应确保武将位于近身位置才能构成足够大伤害。高难度下，武将有可能会防御住这一攻击，因此可以选择在对手出手攻击自己的一瞬间释放技能造成伤害。另一个固有奥义“代偿的绝顶”虽然能大幅提升天海的能力，但体力下降很快，即便装备上暗属性的武器也不能弥补减少的体力，因此不推荐长时间使用。

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
铁戒 铁丸	石戒 剑岳	铁戒 土门	铁戒 天元	远戒 赛凶	铁戒 铁丸·无铭	铁戒 铁丸·山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
本厄回り	长按□	初期即可使用	先用铁球咋地，接着会抡起铁球对周围造成持续攻击。
厄玉蹴り	△	初期即可使用	将铁球踢出去，长按可追加攻击。
厄玉突进	方向键+△	初期即可使用	和铁球一起突进，带吹飞效果，长按时可增加回旋攻击。
厄当たり	R1	LV5习得	敲击铁球制造冲击波。
灭多矢玉	L1+△	LV10习得，LV40满级	用铁球快速抽打面前敌人，连打□键可追加入力。

固有奥义

名称	取得等级	说明
穴仓落とし	LV20习得	先用铁球砸一次地面，然后抓住一名敌人饭刚落。
灾い转じて	LV30习得	旋转攻击敌人，摇动左摇杆可控制方向，按固有技键可加速。
厄は道连れ	LV50习得	在身边放置一个炸弹，数秒后炸弹爆炸将黑田炸飞，并对敌人造成伤害。



机略重钝

属性：风

技能分析

要用好黑田，回避是关键。几乎所有的大硬直招式都可以用回避取消收招动作，比如原本要把铁球慢慢拉回来，这回就变成黑田在地上一滚，铁球自动收回，回避动作有无敌时间，因此安全性有明显的提高，各种招式的实用度也会有不同程度的提升。黑田最值得使用的招式有两个，一个是“厄玉突进”，双脚将铁球用力踹向前方，威力大距离远，有破防和贯通效果，接着△键会变成连人带球一起飞出去的强力突进技，可在通常攻击第 1 段后使用，加快发动速度，这一招一般两下就可破阵大将。对付 BOSS 时，“穴仓落とし”是妙招，这招在没有直接命中时会在地上制造出一个小旋风，有吸引敌人的效果，直接命中时则会变成“螺旋投技”，而且在黑田将敌人砸向地面时按□键可使出连续投技，连投指令会越变越快，最多可输入 10 次，威力惊人。BOSS 战时先用蓄力“厄玉突进”把 BOSS 打到墙角或是版边，再用“穴仓落とし”，之后再接“厄玉突进”，再接连投，如此反复。

大友宗麟

古今奔放

属性：光

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
（略）爱の冲击号	（略）水底の出会い号	（略）享乐の祭典号	（略）绝顶の舞台号	（略）救国の天使号	（略）爱の冲击号・无铭	（略）爱の冲击号・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
みよ、この眼差し	长按□	初期即可使用	前冲一小段距离后向前方发射持续炮弹，并且操作左摇杆可以移动位置，但不能变换角度。有信徒陪同的状态下，信徒也会一并发射炮弹。
ほら、爱を受け止めて	△	初期即可使用	踩脚后发射出尾随敌人的小扎比导弹，长按时导弹移动距离变长。有信徒陪同时，导弹数量会增多。
さあ、再诞のとき	方向键+△	初期即可使用，LV45满级	从天而降许多天使，被攻击到的敌人将成为爱的信徒，不但损失体力，而且还会辅助攻击并充当肉盾。升级后信徒数量会增加，初期为2人，满级为4人。无法令敌大将成为信徒。
ララ、赞え歌いましょう	R1	LV5习得	高歌赞美诗将360度大范围内的敌人吸引到自己身边攻击，唱完歌后附带吹飞效果，唱歌过程中可摇动左摇杆移动。有信徒陪同时，信徒会将更远处的敌人抓过来。
いま、会いにいきます	L1+△	LV10习得	制造出一条聚光灯照射的道路，直冲到尽头。拥有破防效果，收招时的硬直可通过冲刺或其它技能取消。

固有奥义

名称	取得等级	说明
もう、あなたしか见えない	LV20习得	制作一个扎比机器人攻击敌人，机器人组装分为三个阶段，首先是身体、其次是手臂、最后是头部，需长按才能组装完毕。不完整版的扎比机器人攻击火力有限，完整版机器人攻击方式多样且持续时间长，收效还不错。
おお、届けこのよろこび	LV30习得	举办爱的舞会，发动中周围敌人丧失攻击力跟着一起跳舞，摇动左摇杆控制聚光灯的路径，被聚光灯照到的敌人会损失大量体力。有信徒陪同时，聚光灯的移动范围加大。但阵大将是不会跟着跳舞的。
そう、あなたの面影	LV40习得，LV60满级	武器"驱动国崩し"长出双手双脚，令各攻击方法都发生改变：普通攻击变成左右抡拳；△键为正前方的火焰喷射，可长按延长火焰时间；R1为高速旋转攻击，长按时还会飞到空中向下方喷射火焰移动；长按×键可悬浮于空中，推动左摇杆可移动方向，按住L1会固定视角。

技能分析

驾驶着"驱动国崩し"驰骋战场的大友宗麟是本系列中走搞笑路线的角色，他那如同舞台剧般夸张的肢体动作有着令人喷饭的视觉效果，让老玩家们不由得怀念起了扎比大人曾经带给我们的欢乐。因为在有信徒陪伴的状态下，大友的通常攻击和固有技的威力、范围都会加强不少，而且还会缓慢增加BASRA槽，所以要确保"さあ、再诞のとき"总是处于发动状态，信徒消失时要尽快补充上。被杂兵围攻时，连续发动"ララ、赞え歌いましょう"即可；制压阵地时，可以远距离长按□键发动"みよ、この眼差し"，效率虽低但不容易被攻击到，或是在阵地正面空中发动"そう、あなたの面影"，按住△键让火焰耗干阵大将的HP；对付敌武将时，通常技7段目接上"ララ、赞え歌いましょう"就已足够，如果对手装甲值很高，可以开动"いま、会いにいきます"冲撞过去破甲后再接普通攻击，但需要注意的是发动前一定要对准路线，否则反倒是会把自己的破绽暴露给对手。在普通难度下，"そう、あなたの面影"的空中悬浮火焰喷射也可直接把BOSS逼到角落中活活屈死，但在高难度下此技能并不能发挥出太大效果。



島津義弘

一刀必杀

属性：雷

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
斩岩剑 青岚	家宝 雷神剑	斩铁剑 鬼皇	两断斧 天雷	压杀具 蝇讨	斩岩剑 青岚・无铭	斩岩剑 青岚・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
蜻蛉の构え	长按□	初期即可使用	起手技能，举起大剑约1秒时身体会冒红光，此时再接通常攻击必会心一击。
示现流 击昌	△	初期即可使用	带雷属性的强力回旋击。
示现流 瞬激	方向键+△	初期即可使用	跳起后强力的下砸攻击，砸地后立刻按□键可派生出"现示流 浮舟"。
示现流 喝破	R1	LV5习得	恐吓技，一时令周围敌人倒地。
示现流 连狱	L1+△	LV10习得	正前方连续斩击，第一下斩击结束后连打□键可追加攻击。

固有奥义

名称	取得等级	说明
示现流 天雷	LV20习得	强化技，一定时间内大幅强化攻击范围和攻击力
示现流 鬼迅	LV30习得	向前方放出一道剑气，长按可蓄力
示现流 断岩	LV40习得	威力超级强大的一刀必杀，但发动时间较慢，建议接在剑剧胜利或是极粹状态下再使用

技能分析

失去了"四字装具"的岛津爷爷再也不能使用"不是你死就是我活"的博彩性质打法，只能老老实实稳中求进了。要解决岛津移动太慢的问题，就要养成冲刺跳代替普通移动的习惯。岛津跳跃落地时基本没有硬直，所以可以不断输入"前前 ×"来加速移动。初期战斗主攻手段还是通常攻击，可以按住R1键出招，这样就会从第2段开始发动，没有砍中敌人也不会出现大硬直。通常攻击第8段收招很慢，可在第7段时用前冲取消，而"示现流 瞬激"的派生技"浮舟"第2段也是可以用冲刺取消的。

到30级以后就可换成"示现流 鬼迅"为主要攻击手段，发出的剑气飞行距离远面积大，可对敌人造成持续伤害，秒杂兵问题不大。与BOSS拉开距离后用"示现流 鬼迅"打也行，但在有高低差的场景内收效会减弱。

40级以后改用有一击必杀效果的"示现流 断岩"。该技能虽然发动较慢，但自带刚体，哪怕是先吃上敌人几刀再给对手一刀，伤敌一千自损八百的战术也是可行的。面对移动速度很快的敌武将时，干脆就爆极粹再配合"示现流 断岩"吧。

立花宗茂

青天白日

属性：雷

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
百刃雷神	不畏双神	千刃轰神	无刃极神	绝对安静	百刃雷神・无铭	百刃雷神・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
千切	长按□	初期即可使用	攻击方式与通常技是一样的，但伤害和HIT数会增加。
火雷 搔出	△	初期即可使用	从下往上的两次回旋斩，长按时第2斩的HIT数增加。带电状态下则是四连斩。
黑雷 引毛	方向键+△	初期即可使用	720度回旋斩后再接正前方的交叉斩，长按时交叉斩的HIT数增加，带电状态下旋转次数增加。
土雷 芥子挽	R1	LV5习得	双臂交叉向前方突进一段距离后再追加一次正前方的攻击，全程都有攻击判定，长按可追加HIT数。带电状态下将变成短距离冲刺，HIT数大幅增加。
若雷 瓜捌	L1+△	LV10习得	将两把链锯重合后从头顶重重劈下，长按时HIT数增加。带电状态时周围会伴随有落雷发生。

固有奥义

名称	取得等级	说明
伏雷 震电	LV20习得	先是增强链锯的能力，随后将链锯插入地中，形成一个巨大圆形落雷区域，在这个范围内的敌人都会受到巨大伤害。带电状态则会直接省略掉一开始的动作，HIT数也会增多。
大雷 降诞	LV30习得，LV50满级	释放雷切之力，一定时间处于带电状态，技能升级后持续时间延长，满级时可持续25秒。在这一过程中再按R2键也延长效果时间。若要解除带电状态需按SELECT键。
析雷 指呼	LV40习得	一柄链锯贯穿敌人的身体，另一柄链锯缓慢举起召唤落雷的技能，附带刚体效果。带电状态下HIT数增多。

技能分析

立花宗茂的各项技能都有着不俗的性能，随意组合也能诞生出惊人的伤害。但需要注意的是，某些技能的出招慢硬直大，如要跳过硬直，带电状态就必不可缺了。要进入带电状态有两种途径，一是在BASARA技结束的一定时间内会进入带电状态，二是发动固有奥义“大雷降诞”后。带电状态下，全部固有技都会得到强化，出招快，连击数增多，伤害加大，但不能防御。立花大叔的BASARA槽很短，能够在短时间内快速暂满，所以一看到槽满后就用吧，不需要吝惜。对付杂兵时，“土雷 芥子挽”是清版利器，另外固有奥义“伏雷 震电”无论是在被围攻时，还是与敌武将交锋时都效果出众，使用得当的话甚至可以把BOSS活活屈死。



推荐的连击招式有“黑雷 引毛→火雷 搔出→土雷 芥子挽→若雷 瓜捌”，这段连招会保持带电状态，可达成高连击。另外“黑雷 引毛”→“火雷 搔出”→“土雷 芥子挽”→“大雷 降诞”在高难度下对付敌武将也收益不错。

風魔小太郎



疾风翔劬

属性：风

第一武器	第二武器	第三武器	第四武器	第五武器	第六武器	第七武器
对刀“冲”	对刀“磷”	对刀“残”	对刀“零”	对刀“绵”	对刀“冲”・无铭	对刀“冲”・山吹

固有技

名称	操作	取得等级	说明
宙	长按□	初期即可使用	挑空技能，在身影消失的瞬间连打□键可追加空中乱舞攻击
跳	△	初期即可使用，LV25满级	同样是将敌人踹到空中的技能，长按会追加将敌人踢远的动作，在身影消失的瞬间连打□键可追加空中乱舞攻击
疾	方向键+△	初期即可使用	双手持手里剑做出突进斩
散	R1	LV5习得	变成无数手里剑，将周围的敌人拉过来攻击，可在空中发动，
反	L1+△	LV10习得	反技，发动该技能时若受到敌人攻击就会在大范围内瞬移斩击敌人

固有奥义

名称	取得等级	说明
封	LV20习得	在地面上画出九字圆阵，吸引周围的敌人并造成大伤害
旋	LV35习得	丢出巨大手里剑，带吸附效果，可在空中发动，短按是向正前方丢出，长按是向斜下方丢出
坠	LV50习得	冲上去抱住前方的一个敌人施展饭纲落

技能分析

风魔的通常攻击第8段有个硬直极大的收刀POSE，因此通常攻击不要出完，在中途按住□键挑空或是直接用固有技“跳”，这是在杂兵战和BOSS战时通用的基本攻击方式。25级后使用“跳”可按住△键追加空中投技“绞”，在BOSS战中使用可追加稳定伤害。突进技“疾”的威力不错，前冲取消硬直，再出“疾”，再取消，反复两三次便可破阵，只是前冲取消的时机相对一般情况要严格一些。化身成无数手里剑的“散”可以打出高连击，对付杂兵尚可，对付BOSS收益不高。“反”这个固有技对付BOSS和阵大将很不错，但要注意使用时机，当敌武将出招前体力槽会闪一下，此时发动“反”便可十拿九稳。

固有奥义方面，最实用的是“旋”。投出的巨大手里剑兼具威力、范围和速度，并可将周围敌人吸引过来。“旋”可在空中发动，在地面扔出一个时，风魔会微微离地，此时可马上再扔一个，之后立刻按一下□键提前离地，可再次使用“旋”二连发，清杂兵和破阵时基本不必使用其他招式。打BOSS时可在各种空中连技后追加上一个“旋”，如果是浮不起来的BOSS，用“旋”和“反”结合使用也足够应付了。

实绩与恩赏

在本作中，通关后的奖励与玩家所获得的实绩息息相关，实绩涉及到5个方面，分别是击破敌人数量的加算、最大连击数、破坏宝箱时入手的道具、战术实绩以及特别实绩（也就是前作中的特别恩赏）。前三个没啥特别要说明的，战术实绩涉及到54个方面，在下面的表格中有详述，特别实绩则需要查看相应的合战说明。

玩家可以在游戏中按下START键进入菜单画面后再按□键查看当前所取得的实绩总数，成绩越高越可以获得上佳的武器或是道具。而且各场合战的实绩总和也将直接影响到天下统一后的统治年限，想要达成“未来永劫”的话高实绩是必不可少的。对于大多数合战来说，只要耐心打、多放极粹和BASARA的话，达成“战国大将军”并不是什么难事，比较有难度的是一对一的战场，需要达成众多战术实绩条件后才能拿到“战国大将军”这对玩家们来说是个不小的挑战。

为了获得更高的实绩，玩家可以装备两本合战游戏书，分别是：敌体力倍增（敌人体力2倍，获得的基础实绩增加50%）、初阵のとき（玩家和队友均已LV1状态出战，获得的经验值转化为强化印笼，获得的基础实绩增加50%）。



评价等级	普通	困难/究极	婆娑罗
战国大将军	15000功	20000功	25000功
战国大名	10000功	15000功	20000功
侍大将	5000功	10000功	15000功
足轻头	3000功	5000功	10000功
足轻	1000功	3000功	5000功
浪人	0功	0功	0功

战术实绩一览

条件	普通合战奖励	一对一奖励
无伤打通一关	3000功	3000功
最大连击数超过50000	3000功	3000功
在一次极粹发动中击倒50个敌人	800功	—
合战开始后8分钟胜利	1200功	1000功
一次阵爆破的攻击达成2500连击	1300功	—
合战开始2分钟内击倒200个敌人	1200功	—
连续3次达成三段连续阵崩坏	1300功	—
濒死状态下用弹返击破敌武将	2000功	2500功
无伤情况下弹返成功5次	1800功	3000功
在极粹发动中成功弹返一次	1500功	3000功
一击消灭200个敌人	700功	—
一击消灭敌武将	1000功	1000功
最大连击数超过5000	1300功	3000功
在FEVER状态下击倒敌武将	1500功	2000功
一次戏画BASARA中击倒30个敌人	800功	—
一次BASARA中击倒30个敌人	800功	—
濒死状态下击倒敌武将	900功	2000功
达成5次FEVER状态或SUPER FEVER状态	700功	2000功
取得两次剑剧胜利	700功	1000功
在空中滞留30秒以上	800功	800功
发动5次BASARA技	500功	1500功
发动3次戏画BASARA技	1500功	2500功
在空中消灭50个敌人	900功	—
破坏150个敌人的铠甲	600功	—
消灭50个盾兵	600功	—
不交替战友打通关（战友未达到LV50的话无效）	700功	700功
击破10组合体完成的阵型	900功	—
打倒通缉犯	700功	700功
对一个阵地成功发动3段连续阵崩坏	800功	—
挑衅一次令10个敌人发怒	900功	—
濒死状态下见切成功一次	800功	1500功
体力最大的状态下击败敌武将	900功	1500功
使用战友指令击倒30个敌人	800功	—
发动两次极粹状态	700功	2000功
取得惠比寿樽（大小均可）	400功	—
破坏3个兵舍	700功	—
破坏20个宝箱	500功	—
夺取3个阵地	50功	—
用炮塔破坏1个阵地	500功	—
破坏战场内的10个设置物	700功	—
1分钟内什么都不干	50功	50功
复活3次气绝的队友	200功	200功
取得10个饭团（大小均可）	400功	—
取得8个神水（大小均可）	400功	—
装备3首乐曲	50功	50功
防御3次老虎的掴技	100功	—
弹返3次	900功	1200功
见切5次	800功	1000功
占领6个阵地的状态下取得合战胜利	500功	—
占领5个阵地的状态下取得合战胜利	500功	—
占领4个阵地的状态下取得合战胜利	300功	—
占领3个阵地的状态下取得合战胜利	300功	—
占领2个阵地的状态下取得合战胜利	100功	—
占领1个阵地的状态下取得合战胜利	100功	—

武器系统与铭

本作的武器系统发生了天翻地覆的变化，不再像前作那样武器的攻防数值及属性都是固定的，而是变成了可以升级的形式。虽然每个角色都拥有7把武器，但各个武器之间只有外观和属性上的区别，即便是第一把武器，玩家也可以通过强化升级的形式将其进化成一把攻防等各方面都达到最高值的究极兵器。

强化

武器有稀有度之分，最高5★，最低1★。玩家可以使用战斗中获得的玉钢去提升武器的稀有度，用砥石来强化各属性。也可使用抽签来随机强化任意一项数值。各稀有度的强化是有上限的，具体如表：

稀有度	砥石强化上限	铭槽数量	提升稀有度所需玉钢
★	300	2	3
★★	600	3	10
★★★	900	4	30
★★★★	1200	5	50
★★★★★	1500	6	—

抽签	玉钢	提升数值
吉	+2	+10
中吉	+5	+50
大吉	+15	+150

合成

武器可以通过两种途径入手，一是战场的实绩奖励，另一种是在婆娑罗屋购买。通常来说，战场入手的武器在数值方面要逊于在婆娑罗屋购买的武器，但婆娑罗屋的武器附有的铭数量有限，要合成强力的铭终究还是要靠战场来刷的。游戏中出现的铭共有108种，可以细分为通常铭、强化铭、融合铭、强化融合铭、特殊铭、极铭和变铭这7种。玩家可以通过合成的形式让两种铭合成出一种更强力的铭，合成类型包括：

- 通常铭+极铭=强化铭
- 通常铭+通常铭=融合铭
- 融合铭+极铭=强化融合铭
- 强化铭+强化铭=强化融合铭
- 任意铭+变铭=特殊铭（一定概率）



通常铭（31种）

名称	效果	可与哪些铭合成
体力	体力+100，效果可叠加	守力、极
打力	攻击力+150，效果可叠加	防崩、极
守力	防御力+150，效果可叠加	体力、根性、极
根性	受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力、极
坚固	不易被破防，效果可叠加	休息、极
反能	更容易弹返，效果可叠加	极
防崩	更容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力、极
达人	会心一击发生率提升，效果可叠加	痛打、必重、极
痛打	会心一击时的伤害上升，效果可叠加	达人、极
小粹	极粹发动时的时间延长，效果可叠加	生粹、极
生粹	发动极粹后攻击力+250，效果可叠加	小粹、极
道出	一定概率发动属性攻击，效果可叠加	道力、极
道力	属性攻击力上升，效果可叠加	道出、极
鬼刃	每打倒1个敌人，攻击力+1，效果可叠加，最大+1000	吸血、极
必力	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力上升，效果可叠加	必重、极
必重	BASARA技和戏画BASARA技的连击数+1，效果可叠加	达人、必力、极
美味	回复道具的回复量上升，效果可叠加	盗食、极
盗食	见切成功后回复体力，效果可叠加	美味、极
吸血	打倒敌人后回复体力，效果可叠加	鬼刃、极
休息	防御状态下渐渐回复体力，效果可叠加	坚固、极
活性	从气绝状态恢复后,BASARA槽会增加一些，效果可叠加	早起、极
早起	能更快从气绝状态中恢复，效果可叠加	活性、极
恶童	挑衅时BASARA槽的增加量提升，效果可叠加	无粹、极
纯粹	粹槽的增加量提升，效果可叠加	极
无粹	受伤时粹槽增加，效果可叠加	恶童、粹狂、极
粹狂	濒死时自动积攒粹槽，效果可叠加	无粹、极
碎石	破坏敌人防具时一定概率掉落砥石，效果可叠加	收金、极
收金	打倒1个敌人入手3两，效果可叠加	碎石、极
经验	打倒敌人时入手经验增加20%，效果可叠加	稽古、拾得、极
稽古	弹返成功后入手200石的强化印笼，效果可叠加	经验、极
拾得	破坏设置物时道具出现率提升，效果可叠加	经验、极

强化铭（31种）

名称	效果	可与哪些铭合成
体力 极	体力+200，效果可叠加	守力 极
打力 极	攻击力+300，效果可叠加	防崩 极
守力 极	防御力+300，效果可叠加	体力 极、根性 极
根性 极	受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力 极
坚固 极	不易被破防，效果可叠加	休息 极
反能 极	更容易弹返，效果可叠加	—
防崩 极	更容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力 极
达人 极	会心一击发生率大提升，效果可叠加	痛打 极
痛打 极	会心一击时的伤害大上升，效果可叠加	达人 极
小粹 极	极粹发动时的时间延长，效果可叠加	生粹 极
生粹 极	发动极粹后攻击力+500，效果可叠加	小粹 极
道出 极	高概率发动属性攻击，效果可叠加	道力 极
道力 极	属性攻击力大上升，效果可叠加	道出 极
鬼刃 极	每打倒1个敌人，攻击力+2，效果可叠加，最大+1000	吸血 极
必力 极	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力大上升，效果可叠加	必重 极
必重 极	BASARA技和戏画BASARA技的连击数+2，效果可叠加	必力 极
美味 极	回复道具的回复量大上升，效果可叠加	盗食 极
盗食 极	见切成功后回复体力，效果可叠加	美味 极
吸血 极	打倒敌人后回复体力，效果可叠加	鬼刃 极
休息 极	防御状态下渐渐回复体力，效果可叠加	坚固 极
活性 极	从气绝状态恢复后,BASARA槽会增加一些，效果可叠加	早起 极
早起 极	能更快从气绝状态中恢复，效果可叠加	活性 极
恶童 极	挑衅时BASARA槽的增加量大提升，效果可叠加	无粹 极
纯粹 极	粹槽的增加量大提升，效果可叠加	—
无粹 极	受伤时粹槽增加，效果可叠加	恶童 极、粹狂 极
粹狂 极	濒死时自动积攒粹槽，效果可叠加	无粹 极
碎石 极	破坏敌人防具时高概率掉落砥石，效果可叠加	收金 极
收金 极	打倒1个敌人入手6两，效果可叠加	碎石 极
经验 极	打倒敌人时入手经验增加40%，效果可叠加	稽古 极、拾得 极
稽古 极	弹返成功后入手400石的强化印笼，效果可叠加	经验 极
拾得 极	破坏设置物时道具出现率大提升，效果可叠加	经验 极

融合铭（17种）

名称	效果	由哪些铭合成	可与哪些铭合成
刚力	攻击力+150，容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力+防崩	极
顽丈	体力+100，防御力+150，效果可叠加	体力+守力	极
会心	会心一击发生率及造成的伤害提升，效果可叠加	达人+痛打	极
铁身	防御力+150，受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力+根性	极
六道	一定概率发生属性攻击，属性攻击力上升，效果可叠加	道出+道力	极



名称	效果	由哪些铭合成	可与哪些铭合成
粹华	极粹发动时间延长，攻击力+250，效果可叠加	小粹+生粹	极
妖刃	打倒1个敌人攻击力+1，回复体力，效果可叠加，最大+1000	鬼刃+吸血	极
必杀	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力上升，连击数+1，效果可叠加	必力+必重	极
剑剧	与敌武将发生剑剧时更容易处于有利地位，剑剧胜利后给予的伤害量增加，效果可叠加	达人+必重	—
特训	打倒敌人时入手经验值+20%，并且入手10%经验值的强化印笼，效果可叠加	经验+稽古	极
怪盗	每击破100人，就会入手玉手箱和惠比寿樽（小），效果可叠加	碎石+收金	极
食历	吃到饭团和神水时入手250经验值，吃到惠比寿樽时入手500经验值，效果可叠加	美味+盗食	极
天惠	进入FEVER状态时会出现砥石，效果可叠加	拾得+经验	极
无赖	挑衅时不会被敌人的攻击中断，挑衅成功后BASARA槽增加量更多，并且粹槽也会有少量增加，效果可叠加	恶童+无粹	极
生命	体力会逐步回复，效果可叠加	坚固+休息	极
奇迹	敌人造成的攻击一定概率无效，战死后以一定概率复活，效果可叠加	活性+早起	极
逆上	濒死状态下攻击力+250，并且粹槽增加，效果可叠加	无粹+粹狂	极

强化融合铭（16种）

名称	效果	由哪些铭合成
刚力 极	攻击力+300，容易破坏敌人的防御，效果可叠加	打力 极+防崩 极、刚力+极
顽丈 极	体力+200，防御力+300，效果可叠加	体力 极+守力 极、顽丈+极
会心 极	会心一击发生率及造成的伤害大提升，效果可叠加	达人 极+痛打 极、会心+极
铁身 极	防御力+300，受到攻击时不易出硬直，效果可叠加	守力 极+根性 极、贴身+极
六道 极	高概率发生属性攻击，属性攻击力大上升，效果可叠加	道出 极+道力 极、六道+极
粹华 极	极粹发动时间延长，攻击力+500，效果可叠加	小粹 极+生粹 极、粹华+极
妖刃 极	打倒1个敌人攻击力+2，回复体力，效果可叠加，最大+1000	鬼刃 极+吸血 极、妖刃+极
必杀 极	BASARA技和戏画BASARA技的攻击力大上升，连击数+2，效果可叠加	必力 极+必重 极、必杀+极
特训 极	打倒敌人时入手经验值+40%，并且入手10%经验值的强化印笼，效果可叠加	经验 极+稽古 极、特训+极
怪盗 极	每击破100人，就会入手豪华玉手箱和惠比寿樽（大），效果可叠加	碎石 极+收金 极、怪盗+极
食历 极	吃到饭团和神水时入手500经验值，吃到惠比寿樽时入手1000经验值，效果可叠加	美味 极+盗食 极、食历+极
天惠 极	进入FEVER状态时会出现砥石和玉钢，效果可叠加	拾得 极+经验 极、天惠+极
无赖 极	挑衅时不会被敌人的攻击中断，挑衅成功后BASARA槽大增加，并且粹槽也会有增加，效果可叠加	恶童 极+无粹 极、无赖+极
生命 极	体力会逐步回复，效果可叠加	坚固 极+休息 极、生命+极
奇迹 极	敌人造成的攻击一定概率无效，战死后以一定概率复活，效果可叠加	活性 极+早起 极、奇迹+极
逆上 极	濒死状态下攻击力+500，并且粹槽大增加，效果可叠加	无粹 极+粹狂 极、逆上+极

特殊铭

名称	效果
重々	连击数+1，连击不易中断，效果可叠加
空舞	角色空中攻击时连击数+1，效果可叠加
阵取	对阵大将的伤害为1.5倍，阵爆破时连击数上升，，效果可叠加
俊足	角色移动速度上升，效果可叠加
轻技	受到伤害减少，受到吹飞攻击时自动受身，效果可叠加
宝刀	武器解体时可入手10000两小判，效果可叠加
忍耐	受到的伤害量转化为经验值，效果可叠加
必死	受到敌人攻击时BASARA槽增加量提升，效果可叠加
同体	取得回复道具时，战友也能回复一定体力，效果可叠加
打札	给予敌人的伤害为1.5倍，效果可叠加
さび	给予敌人的伤害减少，效果可叠加

解体

武将可持有的武器上限为20把，除了合成可以把两把武器合二为一之外，玩家也可以将不需要的武器解体，可以获得一些砥石和金钱。

推荐铭组合

攻击力强化：打札 ×6

这套铭组合下来给予敌人的伤害为武器伤害的9倍，以满级武器威力，一击的伤害就有13500，即便是“婆娑罗”难度的敌武将也撑不住几下攻击。

刷经验：特训 极 ×6

这个极组合再配合上游戏书“出阵のとき”去打“加贺・前田花吹祭”是本作的一个重要刷强化印笼的手段，详情请参照下文的“快速练级＋刷钱大法”。

刷金钱：收金 极 ×6

这个极组合配合上游戏书“敌兵治愈”和“ばくち打ち”去打“加贺・前田花吹祭”是刷钱的最快方法，详情请参照下文的“快速练级＋刷钱大法”。

如何刷出想要的铭

本作中出现的铭一共有108种，但玩家的武器最多只能有20把，后期多余出来的武器无非只有合成和解体两种选择，无论哪种选择，损失铭都是不可避免的。但假如后期我非常需要一种铭怎么办？我推荐玩家们到“自由合战”中去刷，在战场全开的情况下，玩家可以按□键查看当前战场的奖励情况，里面会详细提到武器附有哪种铭，不同难度下武器的铭也会变化，难度越高，出现极铭和融合铭的概率越大。这项工作可以同时配合刷通缉犯来完成，有通缉犯出现的时候优先打通缉犯，没有的时候就选择有想要的铭的那场战斗去打，假如两者皆没有，就去打一场“帝 谒见ノ仪”，出来后各战场的奖励品就会全部刷新。

上述方法并不适合刷特殊铭，因为特殊铭大多只能通过“任意铭＋变铭”的合成形式获得，直接出现在武器中的概率很低，即便出现也不会是太好的铭。而且更要命的是，“任意铭＋变铭”并不一定会出现特殊铭，甚至有可能会出现比合成所用的铭还不如的情况……遇到这种情况时请直接按PS键选择退出游戏，而不要选择返回主菜单，因为一旦返回主菜单就自动保存了。不过想必大家也都知道，本作的启动速度较慢，每次合成之后不是想要的就重启游戏，效率未免太低了，建议玩家先攒10个变铭，然后一口气合成，假如能出现3、4个想要的铭就已经算是大成功了。另外虽然没有明确依据，但个人感觉用融合铭或强化融合铭和变铭合成更容易出特殊铭一些（概率大约是在50%）。



通缉犯

本作保留了通缉犯的元素，但不再是一张战场地图对应一个通缉犯，而是一个难度下只有25个通缉犯，他们分布在全部战场中，也就是说，在不同的战场中玩家有可能会遇到同一个通缉犯，并且不同难度下的通缉犯是分开计算的，并对应了4个奖杯。通缉犯登场的战场如表格所示，在战场中的具体位置请参考下文各个战场的地图说明。

“战国创世”和“自由合战”两个模式下都会出现通缉犯，两个模式都有刷通缉犯的方法，具体操作如下：

“战国创世”模式

当第N场战斗出现了通缉犯，但恰恰不是在想打的那张地图上时，退回到选择人物的界面，再选择“つづく”重进，通缉犯有可能会移动，如此反复就可将通缉犯刷到需要的那张地图上（但这个方法对于某些地图似乎不太适用，我曾经想在第一场战斗时将通缉犯刷到“大坂・龙虎の阵”或“大阪・丰臣霸城”这两张地图上，却从未成功，其他地图倒是未遇到过问题）。另外，在“战国创世”模式下，还有可能会出现第N场战斗没有任何通缉犯的情况，此时可以先退出该模式，选择“自由合战”，然后反复打“帝 谒见ノ仪”这一关直到“自由合战”模式中出现通缉犯，再返回“战国创世”模式，就会发现通缉犯也出现在这场战斗的3张地图里了。

“自由合战”模式

本模式下通缉犯也是随机出现在任一战场上的，假如全部战场都没有通缉犯的话就去打“帝 谒见ノ仪”这一关直到通缉犯出现即可。假如出现的通缉犯是已经打过的也不要紧，进入战斗后按START键，选择“再挑战”→“タイトル戻る”，然后再重新回到“自由合战”模式，通缉犯的位置就会刷新。在本模式下刷通缉犯建议配合刷经验、刷金钱和刷铭一起来做，优先刷通缉犯，通缉犯不出的情况下刷铭，无铭时刷金钱和经验。这个方法在前期比较好用，越往后，剩余的通缉犯出现的概率越低，建议对照武将们在剧情路线或动画路线中必然会出现的战场地图回到“战国创世”模式来刷更有效率些。

最后要强调的一点是，各难度下的通缉犯是分开计算的，即便是同一张地图上的通缉犯，也需要打4次。所以各位玩家走过路过千万不要错过，免得日后后悔不已呀……

	壹	贰	参	四	五
い	奥州・青叶城	川中岛・武田布阵、川中岛・上杉布阵	甲斐・踯躅ヶ崎馆、武田汉道场、甲斐武田城恨み节、甲斐武田城恨み节【宿命 独眼龙】	丹后・泉源寺、丰臣回顾斗争	织田・安土城、安土四天集结、织田・安土城【吟游 水色桔梗】、织田・安土城【怪王 魔王讨伐の刻】、织田・安土城【研磨 不足の美】
ろ	大阪・丰臣霸城、大坂・龙虎の阵、大坂・龙虎の阵【宿命 独眼龙】	贱ヶ岳・织田尖兵进攻、加贺国境・贱ヶ岳、贱ヶ岳・织田尖兵进攻【吟游 水色桔梗】、贱ヶ岳・织田尖兵进攻【宿命 独眼龙】	加贺・前田花吹祭、加贺温泉 乙女の集い、加贺・前田花吹祭【探索 鹿之介】、加贺温泉 乙女の集い【复仇 军神の剑】	海贼要塞 百鬼富岳、浮游要塞 天空日轮	三河・小牧长久手、三河・小牧长久手【示现 鬼岛津】
は	近江・佐和山城、近江・佐和山城【岛左近 诞生の刻】、近江・佐和山城【凶王の目觉め】、近江・佐和山城【吟游　水色桔梗】、近江・佐和山城【复仇 军神の剑】	关ヶ原の战い 东阳、关ヶ原の战い 西阴、关ヶ原の战い 西阴【示现 鬼岛津】、关ヶ原の战い 西阴【复仇 军神の剑】	日ノ本穴道・如水线	出羽・最上川、出羽・最上川【吟游 水色桔梗】	远江・井伊谷城
に	伊予河野船 鹤の丸	安芸・严岛、安芸・严岛【示现 鬼岛津】、安芸・严岛【探索 鹿之介】	备前・乌城	出云・白鹿城、出云・白鹿城【研磨 不足の美】	大友ザビーランド 开园、大友ザビーランド 闭园中、大友ザビーランド　闭园中【探索 鹿之介】
ほ	萨摩・内城、萨摩・内城【探索 鹿之介】	应仁の迹 吟芽、应仁の迹 走传、帝 谒见ノ仪	永禄の宫 英断、永禄の宫 轮回	本能寺の变	越前・北ノ庄城、越前・北ノ庄城【研磨 不足の美】、越前・北ノ庄城【复仇 军神の剑】

快速练级+刷钱大法

练级＋刷钱，这是玩家们最为关心的两个问题。本作的系统做出了不小的改变，变成了即时升级，以前那种 1P 带 2P 的练级方法不再通用，要让一名武将升级，除了控制他去战斗外，只能依靠战斗中获得的强化印笼来升级这一条路了。在刷印笼和金钱前，玩家需要做好几项准备：

1. 一名能刷出高连击的武将，例如石田三成、立花宗茂、杂贺孙市。

2. 为该武将准备两把满级武器，一把武器的铭为“特训 极 ×6”（刷经验用），一把武器的铭为“收金 极 ×6”（刷金钱用）。

3. 刷出“加贺・前田花吹祭”这张地图。

在“自由合战”模式下选择“加贺・前田花吹祭”，刷经验的话将难度调整为“婆娑罗”，装备“特训 极 ×6”的满级武器，合战游戏书选择“舍て身の觉悟”、“初阵のとき”、“免许皆传”，这三本游戏书的效果是角色等级为 1，无法升级，但可以使用全部的固有技与固有奥义，且攻击力为 6000，通关后经验值会全部转化成强化印笼。进入游戏后，就开始杀敌，积攒粹槽和 BASARA 槽将前田利家和阿松解决掉，接着在 6 分钟内达成特别恩赏“通过不断连击让祭典达到最高潮”，多放 BASARA 技和保持连击不难实现，之后返回起始地点，这里会不间断刷新跳舞壮汉，大概杀个 5000 人左右，强化印笼就会达到上限 999999 石，最后开大招消灭前田庆次收工。这个难度在于装备了 3 本游戏书后，玩家基本扛不住敌武将的一下攻击，所以见到敌武将时必须要开极粹+BASARA 将其快速解决掉，免得前功尽弃。用石田三成按照上述方法操作的话，大约只需 15 分钟就可刷满 999999 石，能将一个 LV1 的武将一直升到 LV99，差 1 石即可满级（简直神烦……）。另外由于强化印笼的上限就是 999999 石，所以每刷一次都要把印笼赶紧用掉，否则下次就白忙活了。

刷金钱也同样选择“加贺・前田花吹祭”这一关，难度用普通即可，武器使用“收金 极 ×6”的那一把，合战游戏书选择“敌兵治愈”、“ばくち打ち”、“舍て身の觉悟”，进游戏后的步骤和刷经验时是一样的，直到右下角的钱显示 999999 两时就可以收手了。大约 5 分钟就可刷到 300 万两。



合战攻略

本作共有 39 张合战地图，另外，“三河・小牧长久手”、“奥州・青叶城”、“川中岛・上杉布阵”都有一定概率出现后藤又兵卫乱入，这样就总计共有 42 张地图，一对一的战场是不计算在合战地图内的。

因为后藤又兵卫只会在“战国创世”模式下乱入，所以玩家在打“战国创世”时假如系统提示后藤又兵卫出现，那么就应首先去打上述 3 个战场。

同前作一样，每张地图都有 2 个特别实绩（特别恩赏）给玩家挑战，不过本作不再针对特别实绩设置相应的奖杯，只将其作为提升总实绩的一种手段而已。

通缉犯的内容也得以延续，但不再是每张合战地图都有 1 个通缉犯，而是总计共有 25 名通缉犯，同一名通缉犯有可能会出现在 1 ~ 3 张地图中，详情请查看“通缉犯”的说明部分（同一张地图上，通缉犯也有可能在 3 个位置随机出现）。

本作有三种特殊的合战类型，分别是：

勃发合战：第一场战斗或是不打预兆合战的关卡后会出现。

预兆合战：如果不打预兆合战的话，就会出现相应的指定战场（参考下文表格）。

派生合战：打通预兆合战后就会派生出 1 ~ 3 个战场（参考下文表格）。

派生合战一览

打通的战场	派生的战场
永禄の宫　英断	本能寺の变
	加贺・前田花吹祭
永禄の宫　轮回	大友ザビーランド 开园中
	日ノ本穴道・如水线
帝　谒见ノ仪	织田・安土城
	越前・北ノ庄城
	甲斐・踯躅ヶ崎馆
	安芸・严岛
	伊予河野船　鹤の丸
	备前・乌城
	示现 鬼岛津
应仁の迹　吟芽	关ヶ原の战い　东阳
	大坂・龙虎の阵
应仁の迹　走传	加贺温泉　乙女の集い
	浮游要塞　天空日轮
安土四天集结	关ヶ原の战い　西阴
	大坂・龙虎の阵
丰臣回顾斗争	永禄の宫　英断
	近江・佐和山城
	大坂・龙虎の阵
大阪・丰臣霸城	丰臣回顾斗争
	日ノ本穴道・如水线
近江・佐和山城	丰臣回顾斗争
	大阪・丰臣霸城→关ヶ原の战い　东阳
关ヶ原の战い　西阴	大阪・丰臣霸城
	近江・佐和山城
关ヶ原の战い　东阳	远江・井伊谷城
	海贼要塞　百鬼富岳
三河・小牧长久手	远江・井伊谷城
织田・安土城	丹后・泉源寺→安土四天集结
	研磨 不足の美
贱ヶ岳・织田尖兵进攻	织田・安土城
	越前・北ノ庄城
	丹后・泉源寺
	加贺・前田花吹祭
	吟游 水色桔梗
本能寺の变	织田・安土城
	吟游 水色桔梗
越前・北ノ庄城	近江・佐和山城
	宿命 独眼龙
奥州・青叶城	三河・小牧长久手→关ヶ原の战い　西阴
	出羽・最上川
大坂・龙虎の阵	越前・北ノ庄城
	加贺・前田花吹祭→关ヶ原の战い　西阴→关ヶ原の战い　东阳
甲斐・踯躅ヶ崎馆	大阪・丰臣霸城→关ヶ原の战い　东阳
	武田汉道场→示现 鬼岛津
	宿命 独眼龙
武田汉道场	甲斐・踯躅ヶ崎馆
	甲斐武田城恨み节
川中岛・武田布阵	武田汉道场
	远江・井伊谷城
甲斐武田城恨み节	川中岛・上杉布阵
	示现 鬼岛津
远江・井伊谷城	三河・小牧长久手（可派生出又兵卫乱入版）
	甲斐武田城恨み节→武田汉道场
	丹后・泉源寺→加贺温泉　乙女の集い
加贺温泉　乙女の集い	远江・井伊谷城
	加贺・前田花吹祭
丹后・泉源寺	应仁の迹　吟芽
	丰臣回顾斗争
	探索 鹿之介→应仁の迹　吟芽
出羽・最上川	奥州・青叶城（又兵卫乱入）
	川中岛・上杉布阵
加贺・前田花吹祭	加贺温泉　乙女の集い
	加贺国境・贱ヶ岳
加贺国境・贱ヶ岳	贱ヶ岳・织田尖兵进攻
	海贼要塞　百鬼富岳
	备前・乌城

打通的战场	派生的战场
川中岛・上杉布阵	川中岛・武田布阵
	浮游要塞 天空日轮→应仁の迹 走传
	复仇 军神の剑
川中岛・上杉布阵（又兵卫乱入）	川中岛・武田布阵
出云・白鹿城	安芸・严岛→大友ザビーランド 开园中
	探索 鹿之介
海贼要塞 百鬼富岳	浮游要塞 天空日轮
	伊予河野船 鹤の丸
	萨摩・内城
浮游要塞 天空日轮	安芸・严岛
	大友ザビーランド 开园中
	萨摩・内城
安芸・严岛	伊予河野船 鹤の丸→应仁の迹 走传
大友ザビーランド 开园	出羽・最上川
	示现 鬼岛津→永禄の宫 轮回
大友ザビーランド 开园中	永禄の宫 轮回
	丹后・泉源寺
伊予河野船 鹤の丸	丹后・泉源寺→加贺温泉 乙女の集い
备前・乌城	本能寺の变
	吟游 水色桔梗
日ノ本穴道・如水线	贱ヶ岳・织田尖兵进攻
	奥州・青叶城（又兵卫乱入）
萨摩・内城	出云・白鹿城
	日ノ本穴道・如水线→大友ザビーランド 开园中
吟游 水色桔梗	安土四天集结
	备前・乌城
探索 鹿之介	加贺国境・贱ヶ岳
	出云・白鹿城
复仇 军神の剑	应仁の迹 走传
	大友ザビーランド 开园
示现 鬼岛津	宿命 独眼龙→研磨 不足の美→武田汉道场
宿命 独眼龙	奥州青叶城

预兆合战一览

预兆关卡	没有打通预兆关卡的话会出现的勃发合战
近江・佐和山城	关ヶ原の战い 西阴、越前・北ノ庄城
三河・小牧长久手	关ヶ原の战い 东阳
织田・安土城	贱ヶ岳・织田尖兵进攻
奥州・青叶城	大坂・龙虎の阵
甲斐・踯躅ヶ崎馆	大坂・龙虎の阵、川中岛・武田布阵
远江・井伊谷城	甲斐武田城恨み节
加贺国境・贱ヶ岳	加贺・前田花吹祭
大友ザビーランド 开园	大友ザビーランド 闭园中
安芸・严岛	浮游要塞 天空日轮
吟游 水色桔梗	本能寺の变
研磨 不足の美	丰臣回顾斗争

●永禄の宫 英断

特别实绩		
特别实绩	停止的门全部为同一颜色	3000功
	停止的门全部为"中的"（即没有敌武将出现）	3000功



合战说明：这场战斗需要玩家在红色太鼓和黑色太鼓之间做出选择，敲击太鼓之后旋转的区域就会停止，如果玩家敲击的太鼓颜色和停止后大门的颜色相同就会出现大量背钱箱的士兵，不同的话则会出现敌武将，第一个区域是风魔小太郎，第二个区域是松永久秀，第三个区域是风魔小太郎＋松永久秀，最后是打足利义辉。

足利义辉体力下降到一半后会开启"本气模式"，根据他身体所笼罩的不同颜色会使用出各种强力打击，玩家很难近身。保险起见，在见到足利义辉前要攒满一个极粹和一个BASARA技，待足利义辉开启"本气模式"后发动"极粹+BASARA"一口气给予他巨大伤害。

●永禄の宫 轮回

特别实绩		
特别实绩	停止的门全部为同一颜色	3000功
	击败大友宗麟和思念号战车	3000功

合战说明：本关的地图和"永禄の宫英断"相同，打法也类似，玩家要敲击的是"轮回的太鼓阵"，如果停止的是黑色大门，就需要打2个敌武将，如果是红色门则只用打1人。并且，在破坏太鼓之后，玩家还将随机获得一种特殊效果，特殊效果共计8种，其中5种为有利效果，分别为：



效果	说明
1.朋よ、粹に生きよ!	一定时间内粹槽不减少
2.朋よ、连击にあそべ!	一定时间内连击数不断
3.朋よ、经验をえよ!	一定时间内入手经验值增加
4.朋よ、富を与える!	一定时间内入手小判增加
5.朋よ、强打をう许す!	一定时间内攻击全部为会心一击
6.荒ぶれ! 皆の者!	一定时间内敌人处于愤怒状态
7.守れ! 皆の者!	一定时间内敌人以防御为优先
8.夺え! 皆の者!	一定时间内玩家受到攻击会掉钱

●帝 谒见ノ仪

特别实绩		
特别实绩	开始战斗后，1分钟内打倒足利义辉	3000功
	令足利义辉跪下	3000功



合战说明："令足利义辉跪下"这个特别实绩需要使用弹返、剑剧、或是持续的大伤害攻击才有可能达成。

在"战国创世"模式下，这场战斗无论胜负都可过关，但只有毛利元就和织田信长的剧情模式下，本场战斗必须取胜。

●应仁の迹 吟芽

特别实绩		
特别实绩	心、技、体三方面均得到足利义辉的认可	3000功
	不被攻击到的前提下战胜足利义辉	5000功

合战说明：第一个特别实绩达成条件比较复杂，涉及到3场敌武将战斗，分别是：1.1分钟内击破山中鹿之介；2.发动极粹后在与浅井长政、阿市的战斗中达成1000连击，这个需要提前攒好一个极粹的槽和一个BASARA槽，来到与浅井长政、阿市交战的区域后将他们引至阵地附近，发动极粹破坏阵地，再配合BASARA或戏画BASARA就可达成；3.到达京极玛利亚面前时消灭200个敌人。

心、技、体这个挑战关乎到足利义辉开启“本气模式”的时间，挑战达成得越多，就会越早进入“本气模式”。全部3个挑战都达成的话，足利义辉在剩余60%体力时就会进入“本气模式”。

●应仁の迹 走传

特别实绩	击破上杉谦信、毛利元就和鹤姬	1000功
	足利义辉登场后，1分钟内将其消灭	3000功

合战说明：首先遭遇的是鹤姬，她会先后站在5棵柱子顶端射击，破坏柱子后她就会摔下来气绝一段时间，可以利用这段时间攻击。要注意的是，鹤姬下落的瞬间会有一个小范围的攻击判定，所以尽量使用一些远距离招式来破坏柱子，待鹤姬落地后用BASARA技快速将她解决。如果破坏了全部5棵柱子后还没能消灭鹤姬，她就会逃走。



遭遇毛利元就时，他会利用鸟居的隐藏通路逃走，在他抵达下一扇门前将其消灭。

第一次遇到上杉谦信时，击破他他就会撤退。前往下一区域后他会做出挑衅动作，如果等他做完挑衅，他就会立刻高速移动，因此要在他做出挑衅时快速接近将其解决。

●安土四天集结

特别实绩	在德川家康到达前击败丰臣秀吉	1000功
	在织田信长参战前消灭德川家康	1000功

合战说明：打倒第一个门的三个守卫后德川家康就会出现，之后他会利用其他路线向城的方向前进。玩家需要快速抵达丰臣秀吉面前并将其击败，就能取得第一个特别实绩。然后快速消灭随后抵达的德川家康就能获得第二个特别实绩。

●丰臣回顾斗争

特别实绩	占领全部阵地的状态下取得胜利	1000功
	击败前田庆次	1000功



合战说明：消灭丰臣秀吉或松永久秀任意一人，前田庆次就会登场。先放任另一个武将不管，去消灭前田庆次，就可获得第二个特别实绩。

●大阪·丰臣霸城

特别实绩	击败石田三成和大谷吉继	1000功
	占领全部阵地的状态下战胜丰臣秀吉	1000功

合战说明：开始战斗后大阪城会被水淹没，玩家需要将四角的4个阵地全部压制后才可以前往天守阁。大谷吉继会出现在左下角的阵地附近，占领2个阵地之后，石田三成就会登场。



●近江·佐和山城

特别实绩	在大谷吉继出阵前击倒岛左近	1000功
	作战开始后，10分钟内破坏2个门	5000功



合战说明：这场战斗需要不断地保护破城槌前往大门前，中途会不断遭遇到敌兵的攻击，当护送破城槌的士兵气绝后，就需要玩家站在光圈内为其回血。第一扇门开启后，岛左近就会和大谷吉继汇合，因此要获得第一个特别实绩的话，就必须要在三台破城槌抵达大门前将岛左近解决掉。

●关ヶ原の战い 西阴

特别实绩	破坏掉全部的毒针	1000功
	占领全部阵地的状态下消灭石田三成	1000功



合战说明：通过不断消灭敌人占领阵地的形式令我军的势力逐步增强，直至100%，就可前往石田三成所在地与之交手。

●关ヶ原の战い 东阳

特别实绩	击败本多忠胜	3000功
	击败柴田胜家和伊达政宗	1000功



合战说明：同“关ヶ原の战い 西阴”一样，本关也需要玩家先通过消灭敌人占领阵地的形式来削弱东军的势力，东军势力少量下降时柴田胜家登场，下降一半时伊达政宗登场，我方势力达到 100% 时，德川家康就会出现。上述三个武将的体力全部在一半以下并且东军势力大幅低下时，本多忠胜会乱入。除德川家康外，其他三名敌武将都可以不杀，杀掉的话可获得相应的特别实绩。

●三河・小牧长久手

特别实绩	击败本多忠胜	3000功
	在本多忠胜再出击前将搬运中的全部武具破坏掉	1000功

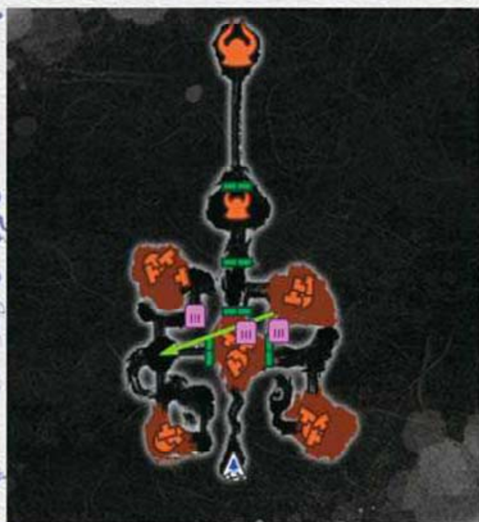
合战说明：进入战场后会先遭遇到德川家康，将他体力打至一半后本多忠胜就会出现将他救走，随后各地开始出现武具搬运兵，并且屏幕右上角还会出现本多忠胜的体力恢复槽。武具可以强化本多忠胜的攻击力，如果任凭搬运兵将武器送达，本多忠胜就会以最强姿态登场，势必会是一场苦战。想要快速解决本多忠胜的话，可以无视搬运兵直接冲到本多面前，此时的本多一般体力只恢复了 40% 左右，并且武器也没有送到，会很好解决。只是如此一来就拿不到第 2 个特别实绩，玩家可以自行斟酌。



有后藤又兵卫乱入的情况下，他会在第 2 次打德川家康时，德川体力下降至一半后登场。

●织田・安土城

特别实绩	1分钟内击败柴田胜家	1000功
	在怨魂落月下落前抵达织田信长处	1000功



合战说明：本关中的敌阵地由名为“魔响阵大将”的敌兵把守，魔响阵大将每隔一段时间就会潜入地下一会儿，占领的阵地越多，魔响阵大将潜入地下的时间越短。从占领第一个阵地后的 10 分钟内占领全部阵地的话，就可以获得第 2 个特别实绩。

●贱ヶ岳・织田尖兵进攻

特别实绩	织田军本队抵达前击败柴田胜家	1000功
	在占领全部阵地的状态下击败柴田胜家	1000功

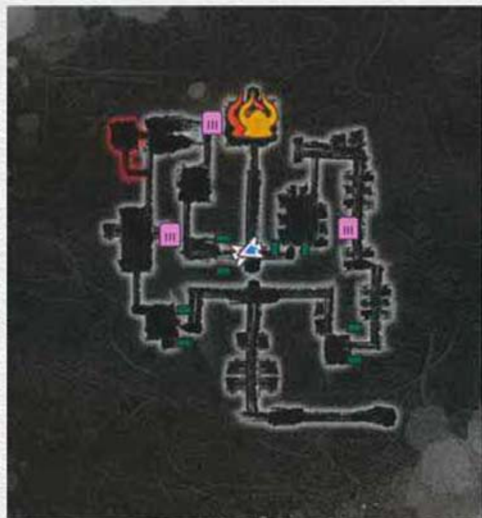


合战说明：开战后，织田军的援军会源源不断抵达，最后抵达的是本队。屏幕右上角有救援槽，玩家可以通过占领阵地的形式阻止本队的到达。如果织田军本队到达后，明智光秀就会登场。

●本能寺の变

特别实绩	进入本能寺全部房间	1000功
	打开本能寺全部的门	1000功

合战说明：“本能寺の变”这张地图设计得很有意思，玩家需要不断破坏掉纸门才能一点点探开整张地图。除左上角有个隐藏房间容易遗漏外，其他房间都不会错过，所以两个特别实绩基本是势在必得的。最后需要同时对付明智光秀和织田信长，建议先解决掉明智光秀，将织田信长交给战友去牵制。



●越前・北ノ庄城

特别实绩	在石田三成与伊达政宗汇合前将其击退	1000功
	我方阵地没有被夺回的状态下取得战斗胜利	1000功

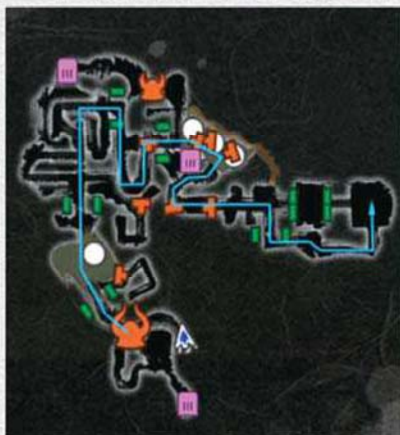


合战说明：石田三成出现的时机与阵地制压状况有关，先占领下方两个丰臣军的阵地后，他就会出现在中央地区，否则就会出现在跳桥的里头。如要拿第 1 个特别实绩，在中央地区打败石田三成是比较稳妥的做法。

●奥州·青叶城

特别实绩	比伊达政宗更早抵达终点	1000功
	骑马状态下将片仓小十郎击落下马	1000功

合战说明：赛马相关的特别实绩一向都是比较烦人的，大家可以参考地图上的线路来跑，一定要保持在冲刺状态下，这样才能跳过断桥和盾兵的阻挡。遭遇片仓小十郎后贴近他持续攻击就可以将其打下马。



赛马成功后，玩家需要同时与伊达政宗和片仓小十郎二人交手，如觉得应对有些困难，可以退回到前面火焰炮的地方，将小十郎解决。如果赛马失败，则需要分别面对片仓小十郎和伊达政宗，基本就没什么难度可言了。

●大坂·龙虎の阵

特别实绩	击败片仓小十郎和猿飞佐助	1000功
	我方阵地不被占领的前提下取得最后的胜利	1000功



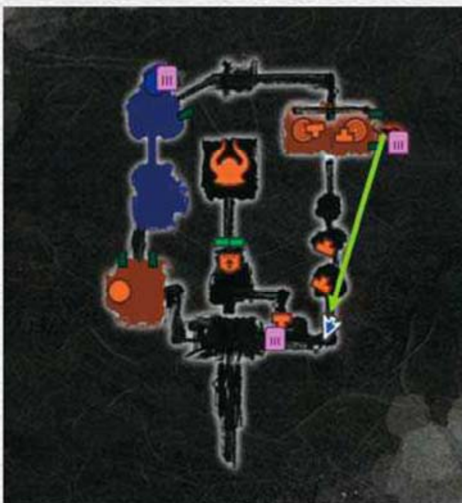
合战说明：占领一个阵地后，片仓小十郎和猿飞佐助就会出现。如果放任这二人不管的话，他们会攻击我方阵地，甚至在与伊达政宗、真田幸村交手时，他们也会作为援军登场。

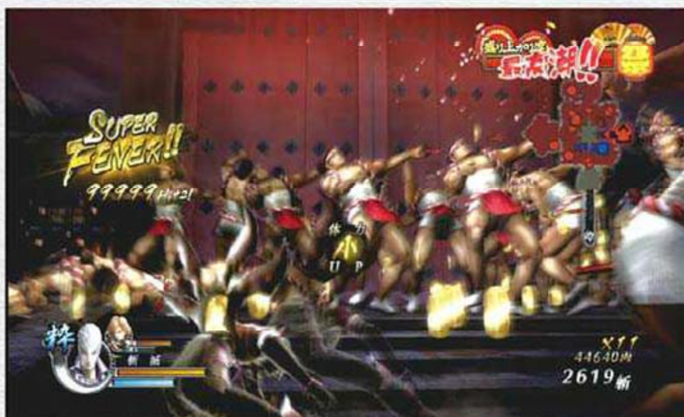
●甲斐·踯躅ヶ崎馆

特别实绩	在充满斗气前，令真田幸村3次退去	1000功
	开启难知如阴门	1000功

合战说明：本场战斗的2个特别实绩的要求都是要玩家快速解决幸村。右上角会显示幸村的斗气槽，注意别让它充满，因为一旦充满斗气，否则幸村会进入大喷火状态，体力完全恢复，并且攻击全部为“会心一击”的状态。

第2个特别实绩是要求开启地图右边的隐藏门，在第二次遇到幸村时半分钟内将他解决掉即可，开启难知如阴门后就可以跳过信玄像的阶段。





●武田汉道场

特别实绩	从未进入濒死状态击败武田信玄	1000功
	挑战“虎带”难度成功	5000功

合战说明：武田汉道场一共有4个难度，分别为白带、黑带、师范代和虎带。虎带需要打通一次师范代难度后才会出现。另外，真田幸村和井伊直虎的剧情模式中，只能打白带难度。

这张地图的通缉犯会固定出现在最后一场战斗中。

段位	战斗次数	武将	最终战
白带	5战	无敌武将（全为杂兵）	武田信玄
黑带	5战	武将×3组、真田幸村	武田信玄、真田幸村
师范代	10战	武将×7组、真田幸村+猿飞佐助	武田信玄、猿飞佐助
虎带	20战	武将×19组	武田信玄、猿飞佐助、真田幸村

●川中岛·武田布阵

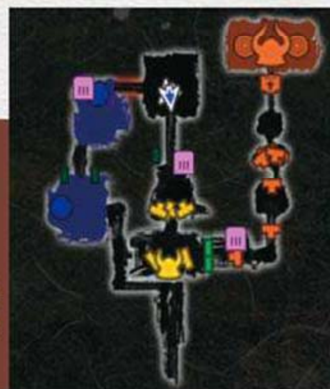
特别实绩	偷袭武田信玄成功	1000功
	占领全部阵地的状态下击败武田信玄	1000功



合战说明：关于第1个特别实绩，只要在雾散之前抵达武田信玄面前就算是偷袭成功了。雾散之后武田军的增兵就会出现，攻击我方占领的阵地。

●甲斐武田城恨み节

特别实绩	占领全部阵地的状态下取得胜利	1000功
	打倒全部的“虎”	1000功



合战说明：第2个特别实绩需要打倒2只老虎以及井伊直虎和真田幸村。

●远江·井伊谷城

特别实绩	打倒全部5只老虎	3000功
	消灭300个男士兵	1000功

合战说明：占领一个阵地后，“抚子队”就会出现。继续占领阵地、消灭超过50个敌人，抚子队的增援以及老虎也会随之登场。老虎所在的位置分别是左、右、下方阵地3只，前方阵地2只，并不会错过。

如果在开始战斗5分钟内就抵达井伊直虎所在地，那么当她体力下降至一半时，本多忠胜就会登场，大家就可以欣赏到2人一段“甜蜜的对话”。另外，岛左近的动画剧情中，本多忠胜必定会登场。

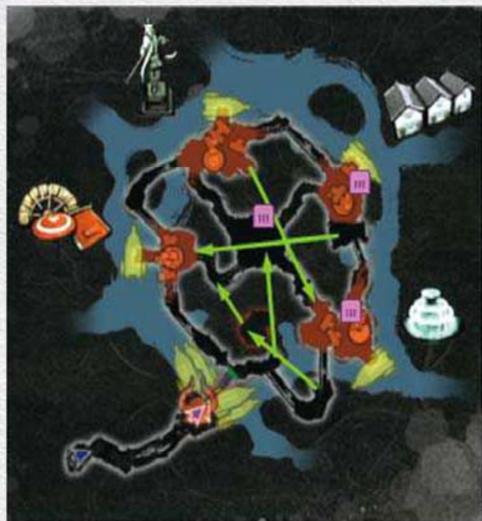


●出羽·最上川

特别实绩	消灭100个最中级光	1000功
	占领全部阵地的状态下战胜最上义光	1000功

合战说明：最上义光会乘坐着船在4个阵地间移动，察觉到玩家后就会乘船逃走。

最中级光相当于是最上义光的影武者，他们穿着和最上义光一样，区别是头顶没有敌武将的图标。占领阵地时就能顺便达成第1个特别实绩的条件。



●加贺温泉 乙女の集い

特别实绩	偷窥到京极玛利亚洗澡	1000功
	击败鹤姬、杂贺孙市、井伊直虎、京极玛利亚	1000功



合战说明：要拿第1个特别实绩，要求是开战6分钟内打倒井伊直虎，才会出现下方的隐藏区域。如果玩家能在遭遇鹤姬和杂贺孙市的45秒内分别将2人消灭掉，就会开启直接通往中间区域的大门，如此一来就能节省掉不少时间。

●加贺·前田花吹祭

特别实绩	通过不断连击让祭典达到最高潮	5000功
	目击到前田利家和阿松跳舞	1000功



合战说明：要达成第1个特别实绩，连击基本是要过4000的。阿松出现后，不要占领中间舞台的右下角的阵地，这样在消灭阿松后这里就不断刷新出跳舞壮汉，利用这一规律，即便不装备任何加连击的技能也能轻松依靠BASARA技和极粹刷出特别实绩。要注意的是，如果超过6分钟还没有令祭典达到最高潮的话，庆次就会登场。

第2个特别实绩相对容易，只要等前田利家和阿松都登场后再将他们击退即可。

●丹后·泉源寺

特别实绩	击倒全部京极宅配兵	3000功
	在货物搬运途中各击倒浅井长政和阿市一次	1000功

合战说明：宅配兵有四个目的地，如地图上标注所示，由于宅配兵数量众多，因此击破的顺序非常重要。另外，物搬运途中，浅井长政和阿市即便被打倒，隔了一段时间后也复活，直到配送完成后才能真正将二人击退。



●加贺国境·贱ヶ岳

特别实绩	在前田庆次出现前击败利家和阿松	1000功
	占领全部阵地的状态下取得战斗胜利	1000功

合战说明：第1个特别实绩的要求在于快，这两个敌武将会一直跟着玩家移动，为了避免占领的阵地遭到破坏，2人出现后尽快将他们解决掉。之后前田庆次就会登场。

不过，如果能在前田庆次出现前，让前田军的阵地只剩1个的话，黑熊五郎丸就会登场，虽然击败它没什么特别奖励，但作为稀有敌人，还是值得玩家们努力一见的。



●川中岛·上杉布阵

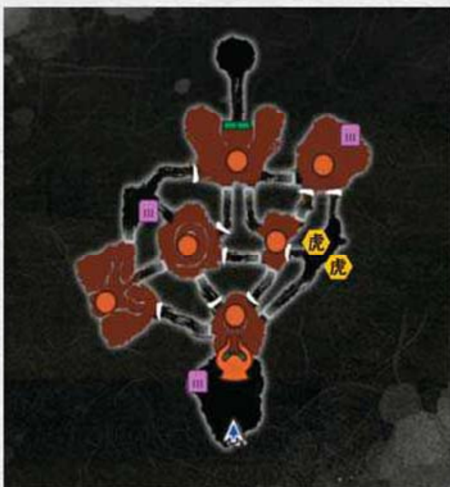
特别实绩		
特别实绩	左右阵地没有失守的状态下击败上杉谦信	1000功
	占领全部的阵地	1000功



合战说明：这场战斗首先需要玩家保护住左右两个阵地，同时去夺取上杉军的阵地。打倒直江兼续和春日后就可以去打上杉谦信了。假如有后藤又兵卫乱入的话，他会在谦信体力下降一半时登场。

●出云·白鹿城

特别实绩		
特别实绩	击败全部的老虎	1000功
	在5分钟内消灭全部尼子十勇士	3000功



合战说明：第1个特别实绩，本战场中只有2只老虎，位置如地图标示。

第2个特别实绩，尼子十勇士一直都处于高速移动状态，使用远程攻击或范围攻击更容易解决掉。

●海贼要塞 百鬼富岳

特别实绩		
特别实绩	干掉全部资材搬运兵，在限定时间内抵达长曾我部元亲所在地	3000功
	破坏掉百鬼丸的4只脚	1000功

合战说明：这个关卡有两条路线，分别是普通路线（上船后往下走，依次占领阵地）和动力炉路线。第1个特别实绩就与动力炉路线有关。进入动力炉路线的条件是开始战斗后35秒内抵达左上角的入口处，进入船舱（超过35秒这道门会自动关闭）。在船舱内消灭300个敌人后，来到外面，借助上下移动的平台一共能找到3个搬运兵，将他们全部解决掉。然后跳到机关枪平台上，消灭杂贺孙市，再快速前往元亲所在地，整个流程时间需控制在6分钟以内。

百鬼丸的脚只要攻击一段时间就可以被破坏掉，无难点。



●浮游要塞 天空日轮

特别实绩		
特别实绩	全程不被大镜攻击到	1000功
	在天空日轮落下30秒前击败毛利元就	1000功



合战说明：这张地图和“海贼要塞 百鬼富岳”是一样的，但无法进入动力炉路线。于毛利元就的战斗分为甲板和动力炉区域两个阶段，当元就跳入动力炉后需要玩家在限定时间内将其击倒，否则战斗就会失败。因此在开战前要攒一个极粹槽和BASARA槽在身上，跳入动力炉后爆极粹+BASARA一口气将元就解决掉。

●安芸·严岛

特别实绩		
特别实绩	击败鹤姬	3000功
	不被大镜攻击到的状态下击败毛利元就	1000功



合战说明：占领2个阵地后，鹤姬就会登场，打掉一半体力后，鹤姬就会逃走，不停地和元就“斗法”。将四个阵地全部占领之后，通往上方区域的大门就会开启，进门后快速追上鹤姬，将其消灭，就可以拿到第1个特别实绩。

●大友ザビーランド 开园

特别实绩		
特别实绩	扎比秀开始前击破立花宗茂	1000功
	表演内容分别抽中“ワルツ”“祈り”、“エキサイティング”	5000功



合战说明：立花宗茂位于第2个阵地的左侧海盗船旁，在这一区域将其解决掉就可获得第1个特别实绩。

3个阵地分别对应的是乐曲的曲调、脚本的题材和背景的氛围，会影响到与大友宗麟交战时的状态，效果分别如下：

类别	内容	效果
乐曲	ワルツ	枪兵处于愤怒状态
	ダンス	敌人处于跳舞状态
	赞美歌	大友宗麟的攻击力×2
脚本	祈り	出现祈祷兵
	战い	出现刚力兵
	お笑い	出现枪兵
背景	エキサイティング	头顶不断落下炸弹
	ロマンティック	敌人出现在观览车乘坐区
	ファンタスティック	会掉落扎比人形

●大友ザビーランド 闭园中

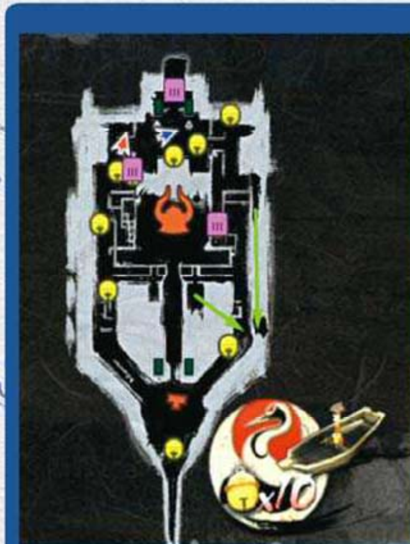
特别实绩	从大友军那里夺取10万两	1000功
	不出现0两过关的情况	1000功



合战说明：本关中夺取阵地之后就会出现大量背钱箱的敌兵，刷够10万两基本没什么问题。但要注意的是，如果遭到攻击，钱就会掉落，遭到连续攻击的话，钱会损失得非常快！所以要拿第1个特别实绩的关键就在于不受伤。

●伊予河野船 鹤の丸

特别实绩	开战6分钟内击败杂贺孙市	1000功
	敲响隐藏小船上的铃铛	3000功



合战说明：开战后敲响5个铃铛杂贺孙市就会登场，所以第一个特别实绩没什么困难，麻烦的是第2个特别实绩。这条船上一共有10个铃铛，敲响7个就可以去打鹤姬了，但如果能敲响全部10个铃铛，船上方的大门就会开启，进入后能看到一座炮台，用它来攻击漂浮在海面上的小船，才能敲响第11个铃铛。船上的铃铛敲响的时候会在地图上提示出其他铃铛所在位置，有几个铃铛需要从右侧甲板跳到外侧的平台上，再借助滑轮和飞行台才能敲响。（本地图的铃铛位置不能作为参考）

●备前・乌城

特别实绩	入手究极的肉和极上的鱼	1000功
	做出小早川秀秋喜欢的锅子	1000功



合战说明：第1个特别实绩，要求在极短时间内占领左右两个阵地，一旦出现"○○から鲜度が失われた…"这句话就挑战失败了。玩家可以在大萝卜滚落的地方利用弹返或是见切的形式积攒极粹槽，然后发动极粹减缓时间流动来达成短时间内占领两个阵地的目的。

第2个特别实绩要求玩家按照小早川秀秋提出的要求去攻击携带相应调味料的士兵（可以暂停后打开菜单查看），调味料分为酱油、味增和盐这三种。**しお**锅打背黄色桶蓝色字的兵，**みそ**锅打红色桶的兵，**しょうゆ**锅打背深棕色桶的兵。如果能满足小早川的要求作出他喜欢的锅子，他就会携带大量背钱箱的士兵一起出现，否则他会进入愤怒状态。

●日ノ本穴道・如水线

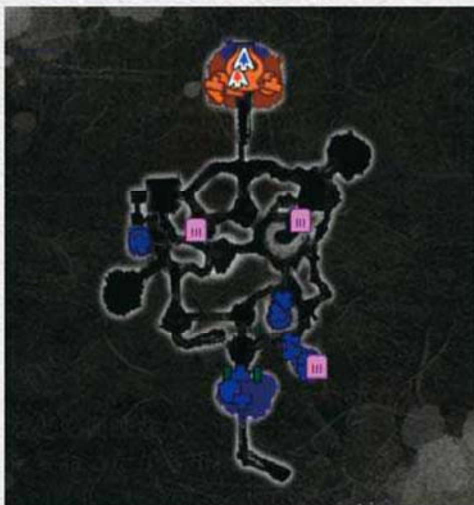
特别实绩	4次击退黑田官兵卫	1000功
	占领全部的阵地	1000功



合战说明：这场战斗比较特殊，大多数时候玩家都是乘坐在穴道车中，用机关枪去攻击敌人。要达成2个特别实绩，需要在隧道中前进时击退4次黑田官兵卫和占领全部阵地，黑田及阵地所在位置大家可以参照地图上的标注。最后需要击退门前的全部敌人才能顺利完成大跳跃。

●萨摩・内城

特别实绩	击破全部逃走的军师	3000功
	占领全部隐藏阵地	1000功



合战说明：要拿第1个特别实绩，建议开场后无视敌人一直冲到本阵门口，守在门口将跑来的军师一一解决，可以避免掉遗漏的情况。

隐藏阵地所在位置如地图所示。

全部单挑战场

合战名	所在地	路线专用
示现 鬼岛津	三河・小牧长久手	—
	关ヶ原の战い 西阴	—
	安芸・严岛	—
探索 鹿之介	大友ザビーランド 闭园中	—
	加贺・前田花吹祭	—
	萨摩・内城	—
	安芸・严岛	毛利元就（剧情）
吟游 水色桔梗	贱ヶ岳・织田尖兵进攻	—
	近江・佐和山城	—
	出羽・最上川	—
	织田・安土城	织田信长（剧情）
研磨 不足の美	出云・白鹿城	—
	越前・北ノ庄城	—
	织田・安土城	—
宿命 独眼龙	甲斐武田城恨み节	—
	大坂・龙虎の阵	—
	贱ヶ岳・织田尖兵进攻	—
复仇 军神の剑	近江・佐和山城	—
	关ヶ原の战い 西阴	—
	越前・北ノ庄城	—
	加贺温泉 乙女の集い	前田庆次（剧情）
怪王 魔王 讨伐の刻	织田・安土城	柴田胜家（剧情）
岛左近 诞生の刻	近江・佐和山城	岛左近（剧情）
凶王の目觉め	近江・佐和山城	岛左近（动画）

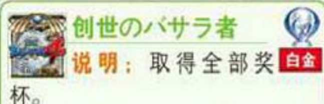
信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

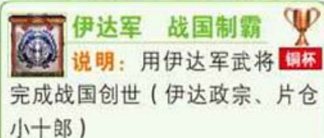
奖杯说明

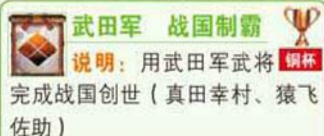
奖杯总数	55	铜杯	46	银杯	6	金杯	2	白金	1

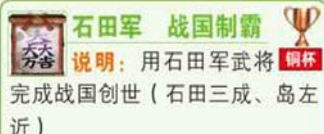
白金难度	7/10
白金所需时间	约100小时
在线奖杯	无
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

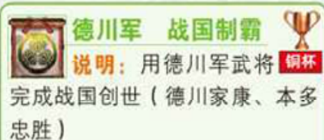
《战国 BASARA 4》白金难度总体来说要比前代低，有近半数的奖杯都只需要玩家将相应的角色通关即可，剩下的基本靠刷刷刷也能完成。但因为某些奖杯涉及到运气要素，所以相对比较耗时，100 小时起是肯定跑不了的。

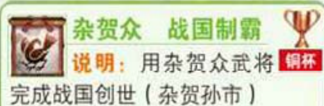

创世のバサラ者 白金
说明：取得全部奖杯。

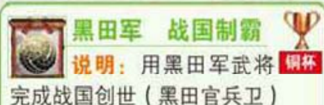

伊达军 战国制霸 铜杯
说明：用伊达军武将完成战国创世（伊达政宗、片仓小十郎）

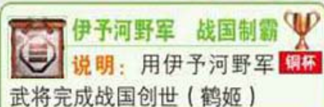

武田军 战国制霸 铜杯
说明：用武田军武将完成战国创世（真田幸村、猿飞佐助）

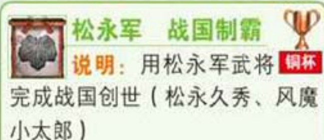

石田军 战国制霸 铜杯
说明：用石田军武将完成战国创世（石田三成、岛左近）

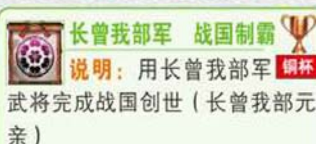

德川军 战国制霸 铜杯
说明：用德川军武将完成战国创世（德川家康、本多忠胜）

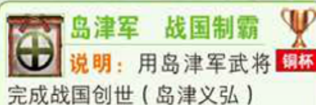

杂贺众 战国制霸 铜杯
说明：用杂贺众武将完成战国创世（杂贺孙市）

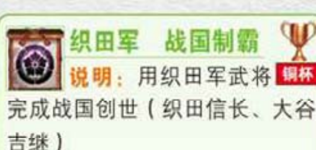

黑田军 战国制霸 铜杯
说明：用黑田军武将完成战国创世（黑田官兵卫）

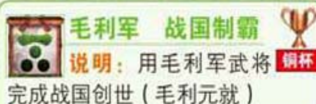

伊予河野军 战国制霸 铜杯
说明：用伊予河野军武将完成战国创世（鹤姬）

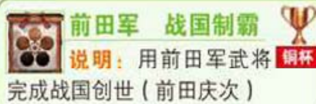

松永军 战国制霸 铜杯
说明：用松永军武将完成战国创世（松永久秀、风魔小太郎）

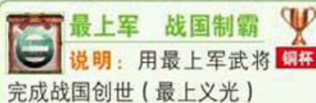

长曾我部军 战国制霸 铜杯
说明：用长曾我部军武将完成战国创世（长曾我部元亲）

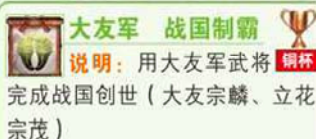

岛津军 战国制霸 铜杯
说明：用岛津军武将完成战国创世（岛津义弘）

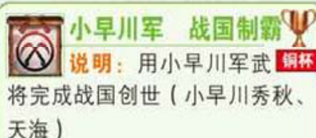

织田军 战国制霸 铜杯
说明：用织田军武将完成战国创世（织田信长、大谷吉继）

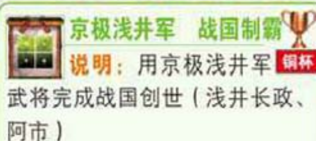

毛利军 战国制霸 铜杯
说明：用毛利军武将完成战国创世（毛利元就）

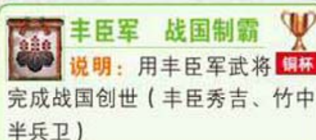

前田军 战国制霸 铜杯
说明：用前田军武将完成战国创世（前田庆次）

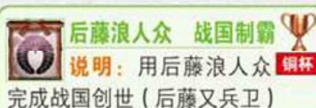

最上军 战国制霸 铜杯
说明：用最上军武将完成战国创世（最上义光）

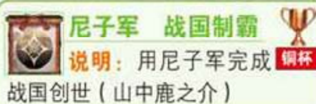

大友军 战国制霸 铜杯
说明：用大友军武将完成战国创世（大友宗麟、立花宗茂）

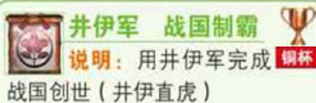

小早川军 战国制霸 铜杯
说明：用小早川军武将完成战国创世（小早川秀秋、天海）

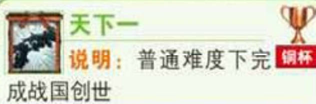

京极浅井军 战国制霸 铜杯
说明：用京极浅井军武将完成战国创世（浅井长政、阿市）

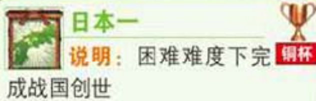

丰臣军 战国制霸 铜杯
说明：用丰臣军武将完成战国创世（丰臣秀吉、竹中半兵卫）


后藤浪人众 战国制霸 铜杯
说明：用后藤浪人众完成战国创世（后藤又兵卫）

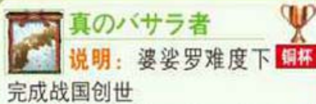

尼子军 战国制霸 铜杯
说明：用尼子军完成战国创世（山中鹿之介）


井伊军 战国制霸 铜杯
说明：用井伊军完成战国创世（井伊直虎）


天下一 铜杯
说明：普通难度下完成战国创世


日本一 铜杯
说明：困难难度下完成战国创世

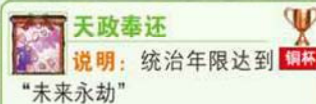

宇宙一 铜杯
说明：究极难度下完成战国创世


真のバサラ者 铜杯
说明：婆娑罗难度下完成战国创世

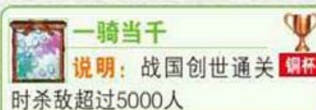
这四个难度杯并不要求玩家在该难度下将战国创世完整打一遍，只需要调整最后一场战斗的难度即可。但这几个难度杯并不向下兼容，也就是说玩家必须 4 个难度各打一遍才能拿齐。

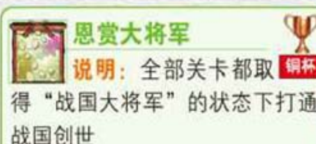

战国Stylish 银杯
说明：全关卡无伤打通战国创世

这个奖杯听起来恐怖，其实并不难实现。玩家可以先将武器升满级，选择普通难度的一名武将，将第一关的地图刷成“帝 谒见ノ仪”。注意，必须是第一关只有“帝 谒见ノ仪”，没有其他关卡！如此一来，接下来的几场战斗（除最终战外）就全部都是单挑战场。合战游戏书装备“舍て身の觉悟”、“大将杀し”、“气力满々”这三本，进战场后立刻开极萃 +BASARA，碾压绝对不成问题。最后一场战斗必然是“武田汉道场”，选择黑带难度即可。


天政奉还 铜杯
说明：统治年限达到“未来永劫”

达到“未来永劫”的条件是统治年限超过 9999 年，统治年限 = 通关总实绩 × 2/30，也就是说玩家在打通战国创世模式时总实绩必须达到 150000 以上才行。按照走“创世路线”一共 6 场战斗来计算，平均每场必须要获得 25000 功。玩家可以佩戴上“敌体力倍增”和“出阵のとき”这两本合战游戏书来增加基础实绩量，还有一个更保险的做法是把第一场战斗刷出“加贺・前田花吹祭”这一关，这一关可以将实绩刷到 99999，之后几场战斗基本随便打打就能满足奖杯条件了。


一骑当千 铜杯
说明：战国创世通关时杀敌超过5000人


恩赏大将军 铜杯
说明：全部关卡都取得“战国大将军”的状态下打通战国创世

难点在于单挑关卡。单挑关卡有几种特别实绩，分别是：濒死状态挑衅成功、在不取得饭团神水惠比寿樽的前提下胜利、极粹中胜利、使用战友指令击倒敌人、30 秒内胜利、用剑剧取得最终胜利、达成 100 连击。每场单挑战斗会随机用到其中 2 种特别实绩，玩家在进入战斗后按下 START 键可以直接查看当前的特别实绩是什么，如果觉得很难拿到的话，就选择“再挑战”，特别实绩就会刷新。每个特别实绩对应 5000 功，确保 2 个都拿到的话就有 10000 功了。游戏书方面选用“敌体力倍增”、“气力满满”和“背水の导き”，打普通难度，进入战斗后开极粹 +BASARA 无伤干掉 BOSS，“战国大将军”唾手可得。



バサラ者 铜杯
说明：用BASARA技或戏画BASARA技消灭最终BOSS通关

粋の至り 铜杯
说明：在极萃状态下消灭最终BOSS通关

战术师 铜杯
说明：战术实绩取得5000功以上通关

初めての游戏设定 铜杯
说明：完成游戏设定后打通关卡

名指令 铜杯
说明：使用战友指令累计消灭1000个敌人

初めてのFEVER 铜杯
说明：达成500连击

コンボマスター 铜杯
说明：达成2000连击

スーパーコンボ 银杯
说明：达成10000连击

合战マスター 铜杯
说明：打通全部地图，全部地图不仅仅包括了“自由合战”模式下的42张地图，还包括24个单挑战场，由于“自由合战”模式下并不会显示单挑战场，所以玩家在“战国创世”中遇到单挑战场时最好记一下，才会知道自己遗漏了哪些。

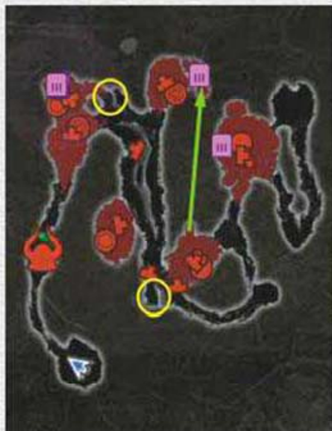
Thank you for playing 铜杯
说明：游戏时间超过100小时

武将爱MAX 金杯
说明：全部武将满级

浪费大名 银杯
说明：在BASARA屋花费超过100万两

炮击の名手 铜杯
说明：使用兵器消灭1000个敌人

兵器很多地方都有，在此我个人比较推荐“三河・小牧长久手”这个地图，如图所示的位置有个两个加农炮，装备上游戏书“炮击名手”后扫射即可。一般一场战斗刷下来杀个三四百人不成问题。



阵形キラー 铜杯
说明：累计消灭500人的阵形合体

军师キラー 铜杯
说明：累计消灭500个军师

神頼み 铜杯
说明：使用100次抽签小锤

阵崩し百回 铜杯
说明：达成100次“阵崩坏”

这个奖杯的要求不是占领阵地，而是要成功完成阵大将的100次QTE。

QTE出现的条件有2个：

1. 和阵大将拼刀时有一定概率出现。

2. 弹返阵大将的攻击后出现。

前者出现概率较低，后者的时机较难把握，但如果玩家的武器上装备了6个“反应 极”的话，弹返就轻轻松松了。弹返成功后出现阵崩画面，一个大光圈逐渐向中间红圈靠拢，两个光圈重叠时按下□键就可以实现“阵崩坏”。如果这个敌阵有多层的话，还会继续出现阵崩画面，但光圈缩拢的时间会越来越快，失败的话可以重新弹返。推荐的关卡是“贱ケ岳・织田尖兵进攻”，这里阵地多，而且很容易被夺走，反复刷即可。

锻冶屋气质 铜杯
说明：将任意一把武器的稀有度和各属性全部升满级

全游戏书制霸 银杯
说明：在BASARA屋购买全部的游戏书

全武器种类制霸 银杯
说明：入手全部32名武将的7种武器

武器只能通过打战场来获得，商店内购入的都是已经打出来的版本。在“自由合战”模式下选择适合的关卡去打即可，武器的获得情况可以在ギャラリー中查看到。

全铭制霸 金杯
说明：入手全部的铭

已入手的铭可以在ギャラリー中查看到，虽然各个武将的铭是分开统计的，但这个奖杯要求是ギャラリー中的铭表格全满即可。

赏金稼ぎ・白带 铜杯
说明：完成普通难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・黑带 铜杯
说明：完成困难难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・师范代 铜杯
说明：完成究极难度下的通缉犯收集

赏金稼ぎ・虎带 银杯
说明：完成婆娑罗难度下的通缉犯收集



AKIBA'S TRIP 2

アキバズトリップ

文 哪尼 美编 anubis

本作繁体中文版的推出相信出乎很多玩家的意料，并且《秋叶脱物语 2》这样的译名更是槽点满满。虽然可能有很多人觉得这样一款小众游戏推出中文版的意义不大，但其实游戏中包含了许多搞笑逗趣的对话选项，玩家通过中文化的版本能够更直观地体会到游戏所要传达的恶搞精神。另外，得益于平台机能的提升，本作比起前作在画面上有了很大的进化，角色建模更精细，对秋叶原街道的刻画也更加到位，不仅提升了带入感，没去过的秋叶原的玩家们亦能从中窥探到不少 ACG 圣地的真实景致。

秋叶原之旅2		Acquire	动作冒险
PS3	秋叶脱物语2		繁体中文版
	2014年月日	本地1人	1790新台币
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

秋叶原行动手册

▶基本操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
△	显示 / 隐藏地图提示
○	拾取 / 交谈 / 决定
□	推人 / 骚扰
×	跳跃
L1 键	进入 / 退出战斗状态

按键	作用
R1 键	视角归中
方向键↑	打开相机
方向键↓	打开手机菜单
方向键←	打开换装界面
方向键→	打开任务列表（TODO）
SELECT 键	打开地图界面
START 键	打开手机菜单

▶战斗操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
△	【短按】上段攻击【长按】上段脱衣动作
□	【短按】中段攻击【长按】中段脱衣动作
○	【短按】下段攻击【长按】下段脱衣动作
×	跳跃
L1 键	【短按】退出战斗状态【长按】回复
R1 键	防御
方向键↑	发动“合力脱衣”
方向键↓	打开道具菜单
方向键←	指示搭档攻击
方向键→	指示搭档待机
START 键	打开手机菜单



▶准备工作

游戏难度

游戏一开始分为“入门玩家”、“休闲玩家”和“核心玩家”三个难度，困难度依次提升。通关“核心玩家”难度后还会开启最高难度“阿宅”。难度越高则敌人的攻击欲望和攻击频率越高，玩家所能够获得的道具也不同，除此之外，不同难度下敌人的差异可参见下表。

难易度	攻击力	耐久量	受伤害部位	破坏玩家衣服需要的攻击次数
入门玩家	—	—	全部位	10 次
休闲玩家	—	—	玩家攻击的部位	10 次
核心玩家	2.5 倍	2.5 倍		7 次
阿宅	5 倍	3.5 倍		5 次

▶创建角色

一周目开始时可以设定的只有主人公的名字，二周目时则会开放主人公“容貌”设定，玩家可以将主人公的外貌变更为其他角色，甚至包括女性角色。按 Select 键可以切换到女主角的设定界面。



▶手机菜单详解

1. 状态：查看主角当前状态，包括等级、经验值、攻击防御力等基本资讯；武器服装等装备资讯；各项脱衣技能的熟练度。

2. 换装：更换主角及当前同伴的装扮，包括武器、头饰、上装、下装、鞋子、饰品、脱衣技能、角色仪态和内衣样式。

3. 道具：查看、试用或舍弃拥有的道具。分为“可使用的道具”、“不可使用的道具”和“重要道具”三种。

4. 说明：查看游戏的各项帮助说明。

5. 保存 / 载入：存档或读档。

6. 邮件：查看邮件，进行主线任务时会获得。

7.Po 特：查看聊天版信息，进行主线任务时会获得。

8. 相机：相机分为“辨别模式”和“拍摄模式”，按 SELECT 键可以切换。在“辨别模式”中按○拍摄，画面中人物图像抖动的便是魔骸者，按 R1 键还可以扫描 NPC 们的装备。在“拍摄模式”中则是进行普通的摄影。

9.TODO：查看当前及历史任务的详细信息。

10. 选项：更改游戏设定，包括视角、音效、画面提示、更改手机壁纸及额外设定。

11. 游玩设定：查看游戏当前的各项记录和成绩。

12. 图鉴：查看玩家所取得过的武器、衣物、道具、称号等图鉴。

13. 秋叶原地图：查看秋叶原地图全貌，曾经去过的地点可以用光标选定后直接移动。

14. 承接支线任务：查看和申请当前所拥有的支线任务。



秋叶原战斗指南

▶战斗画面



①当前组队的同伴
②同伴当前的行动方式，按方向键←/→可以切换为攻击 / 待机状态
③同伴连携槽，蓄满后会闪烁紫色光芒。
④防具耐久度，受到攻击后会下降，颜色也会发生变化。
⑤奖励列表，显示战斗中获得的奖励。
⑥ QTE 提示，发动连续扒衣后的按键提示。

▶骚扰

游戏中除了有强制触发的战斗外，玩家亦能与普通路人进行对战，不过需要先按□键对其进行骚扰，一旦对方拿出武器便可进入战斗状态。当然也有一些路人会无视你的骚扰或选择逃跑，此时便无法与其战斗。

▶脱衣攻击

与一般游戏不同，本作并不存在生命值的概念，无论是玩家还是敌人，只要身上的服装被全部脱光或破坏，即视为被打败。

服装分为上（帽子）、中（上装）、下（下装）三段，攻击同样也分为上（△键）、中（□键）、下（○键）三段，只要长按攻击键就能对相应的服装部位发动脱衣攻击，不过由于敌我双方的服装都存在耐久度，因此并非成功抓到敌人就一定能扒下他的衣服，而是视耐久度的不同分为以下三种情况：

1. 耐久度满或者过高：敌人会直接将玩家推开

2. 耐久度在一半及以下：进入“强制脱衣”状态，此时画面会显示“脱衣量表”，此时连打对应的攻击键能让“脱衣量表”下降。若“脱衣量表”耗尽，则成功脱下敌人衣服，失败的话则会被推开，不过仍然会削减对方服装的耐久值。



3. 耐久度已经为0（闪红光）：直接脱掉敌人对应部位的服装。

▶普通连击

连续或交替输入攻击键就可以形成连段，连段的效果及次数视武器种类而定。由于连段的最后一下带吹飞效果，在敌人实力不强或者其服装耐久度已经不高的情况下，完全没必要将其打飞，而是建议将连段的最后一下改为长按，这样便能够直接在连段后对敌人进行脱衣攻击。

▶特殊攻击

向任意方向推左摇杆后，再按下攻击键，即可发动特殊攻击。特殊攻击虽然威力较强，但是准备和硬直动作大。

▶蓄力攻击

向后轻推左摇杆的同时按下任意攻击键，便可以使出强力的蓄力攻击，命中后可以对敌人造成较大的伤害和硬直。蓄力攻击对按键时机要求比较严格，向后推摇杆及按下攻击键两者务必要做到同时，前期需要多适应。在敌人进行防御的时候，便可以用蓄力攻击对其破防。

▶连续脱衣

在对阵多名敌人的时候，如果先将其中一至多名敌人的服装耐久度削减到一定程度后，成功使用一次脱衣攻击便可以发动连续脱衣，此时只要按照画面中QTE的提示，看准时机按下相应的攻击键就能够连续不断地将多名敌人的衣服扒掉。

▶连续脱衣终结技

当连续扒衣的QTE次数达到8次以上后，便会发动奥义技能——



脱衣终结技，在主人公摆完POSE后准确按下最后一次QTE提示后，被扒掉衣服的所有敌人会进入圣光环绕的状态，这意味着他们的内衣也被扒了下来，玩家之后可以在场地中拾取。

（如果在圣光环绕的演出画面中连打按键的话……会有惊喜哦）

▶连携脱衣



本作新加入的系统，当玩家与同伴共同进行战斗时，屏幕左上方同伴状态的右侧有一条连携槽，攻击敌人或者受到伤害都会提升蓄力槽。蓄满后，同伴的头像便会闪烁紫色光芒。此时只要按下方向键↑，就能够对最近的一名敌人发动连携扒衣。

与不同的同伴搭档，连携扒衣的演出效果也不相同。连携扒衣会对敌人全身上下的所有衣物造成强力的伤害，同时还会对周围的敌人形成眩晕效果。

▶防御反击 & 反击脱衣

面对敌人的攻击玩家可以长按R1键进行防御，防御时会根据敌人攻击段位的不同进行相应的闪避，闪避成功后抓准敌人硬直的一瞬间松开R1键，如果此时敌人身上有光芒闪过并伴随着效果音，那么便抓紧时机按攻击键进行反击。如果此时敌人服装的耐久度已经降至一定值以下的话，则会直接对其进行脱衣攻击。

秋叶原装扮指引

▶武器

武器共分为四个种类，分别为：空手类（拳套等）、双手类（各类顿物）、单手类（单手持长武器）、长柄双手类（双手持长武器）。武器的分类只是根据其形态的不同进行划分，因此即便是同种类的武器，招式和性能也有可能完全不同，玩家可以根据自己的喜好或是战局状况，选择相应的武器出战。

▶防具

游戏中角色可以穿戴的部分有很多，但具有防具作用的只有帽子、上衣、下装三个部分，防具耐久力的高低决定了角色在战斗中的总耐久度。需要注意的是必须完成相应的支线任务后才允许主人公更换异性服装，同伴的服装开始时同样不允许更换，完成相应的主线任务后才会开放。



▶脱衣技能

游戏中可以更换多种脱衣技能，每种技能对应不同的脱衣动作。多使用某种脱衣技进行扒衣的话可以提升熟练度，当熟练度达到MAX后，使用此脱衣技可以得到敌人的服装，而不是直接撕碎。



▶角色仪态

在游戏中获得不同的人物仪态后可以给主角或者同伴换上，可以改变角色平常的动作和神情，比如给女主角装上一个猥琐大叔的走路方式等等。



秋叶原秘密基地——MOGRA

▶同伴选择



在基地中可以通过与不同的同伴（零、霖、登子、志远、卡蒂）对话，从而选择要与谁进行组队，多与某个角色一起行动话可以提升该角色的好感度。不过需要注意的是，主线任务对同伴是有要求的。

▶立花悠斗



与基地中的立花悠斗对话，可以查看当前女伴们的好感度，以及现阶段与哪个人的好感度最高。

▶秋叶少女



基地门口提供了名为“秋叶少女”的小游戏供玩家挑战，游戏的方式很简单，○为普通攻击、×键为特殊攻击，玩家要做的就是不停地对场景中出现的敌人进行射击，保护地图中央的建筑物不被破坏。每次游戏一共有5关，通关后会得到称号奖励。

▶妹妹房间

装备合成

完成主线任务04后，找妹妹对话可以进行武器和防具的合成，这样便能够提升武器和防具的基础数值，武器（防具）通过合成所能达到的攻击力（耐久力）上限为999，向着这个目标不断地努力吧。

具体的合成方法是先选定想要提升的武器（防具），然后选择想要作为合成素材的武器（防具）并按方向键→，素材可以一次性选择多个，每增加一个合成素材需要多花1000元。在画面的下方可以看到所选武器（防具）合成后的基础数值，作为素材的武器（防具）的基础数值越高，合成时能够带来的提升也就越多。另外可以尽量选用同一种类的武器（防具）进行合成，这样可以带来最好的提升效果。



妹妹事件

妹妹除了可以帮玩家进行装备合成外，还可以通过与她聊天增进好感度，从而触发一些特别的事件。比如：摸头、摆POSE、一起睡觉、枕膝盖以及洗澡等等！由于游戏并没有明确地说明这一系统，刚上手时会让人有些摸不着头脑，不过其实还是有规律可循的，请大家务必要耐心看完以下指南。

1. 聊天时妹妹上下左右四个方向会浮现出不同的想法，并以不同的图案进行展示，图案过一段时间便会消失，玩家务必要提前记牢。



2. 之后玩家有两种选择——选择“喜欢的东西”可以让妹妹的想法横向移动，选择“最近的话题”则可以让妹妹的想法纵向移动。



3. 选择完后玩家要先仔细观察妹妹身上散发出的光芒，光芒代表着妹妹想法准确的移动方向：红光向右，紫光向左；绿光向上，蓝光向下。

（具体意思便是，玩家的选择只能控制妹妹想法大致的走向，比如选择“喜欢的东西”进行横向移动，但具体是向左还是向右，是根据紫光和红光来判断的。纵向移动也是如此，并且不会出现选择横向移动后却散发蓝光和绿光的情况。）


▲图中散发出绿色光芒地表想法向上移动

4. 需要注意的是，每次对话妹妹想法的光芒一共会闪动三次，前两次光芒代表着想法移动的方向，而最后一次光芒，则代表了妹妹最终选择了某个方位的想法，此想法预示着会触发何种事件。

5. 想法移动表

代表妹妹想法的图案一共有十三种，并且是按照固定顺序排列好的。对照右侧给出的想法移动表，玩家可以清楚地了解妹妹当前的想法处于什么位置，并且有针对性地进行选择，从而让想法更快地到达想要触发事件的位置。当然，由于光芒闪烁是随机的，而我们只能掌控大致的移动方向，因此想要达成指定的事件的话，除了多花时间拼人品外没有其他捷径可循。

想法移动表

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz



いやし


★


游戏


裙子


猫耳


浴缸


裹被子


哥哥


电脑


秋叶少女



Zzz


米饭



H

① 6. 具体案例：

如果你仍然不是很明白上述 5 个步骤的意思的话，可以参考以下的具体案例：



表 A

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

【初始位置】上图中显示的是妹妹最初的想法，对应的表 A 中颜色标记的位置。

② **表 B**

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

【第一次选择】之后如果第一次选择“喜欢的东西（横向）”后闪烁紫光，则想法的位置整体向左移动一格，如表 B 所示。

③ **表 C**

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

【第二次选择】如果第二次依然选择“喜欢的东西（横向）”后闪烁紫光，那整体再向左移动一格，如表 C 所示。

④ **表 D**

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

【第三次选择】而第三次选择“喜欢的东西（横向）”的话，想法则不再移动，而是根据闪烁的光芒决定妹妹最终的想法。如果此时闪烁紫光，则妹妹的想法便会停留在“哥哥”这一图案上，如表 D 上的红色线框所示。此时便能触发被妹妹抚摸的事件。

总结：从以上具体案例中不难看出，如果想让妹妹的想法停留在某种图案上，便要按照想法移动表中某个图案的位置，把握移动的大致方向，才有可能触发想要的事件。

7. 对应事件

不同的想法图案对应不同的触发事件，具体如下表：



妹妹给玩家捶肩膀


跟着妹妹学各种造型


和妹妹一起玩游戏


花 5000 元给妹妹买衣服（此后妹妹可以换装）


选择抚摸妹妹的头或是给她 10000 元零花钱


和妹妹一起泡澡！


妹妹宅在家里不愿出门


妹妹抚摸哥哥的头


和妹妹一起上网


和妹妹一起看动画



和妹妹一起睡觉


花 2000 元和妹妹出去吃饭



把头枕在妹妹大腿上睡觉

8. 注意事项

即使成功让妹妹的想法停留在所对应的图案上，也不要掉以轻心，因为很有可能会出现分歧选项。比如让成功让妹妹的想法停留在浴缸上后，则会出现两个选项，如果此时没有留意而选择了第一项（果然还是不行啊），那么和妹妹一起洗澡的事件便泡汤了，只有选择第二项（说的也是，一起洗吧）才能成功触发事件。



天空斗技场

在故事流程中，玩家可以去天空斗技场挑战任务。每次成功挑战后，要过一段时间挑战任务的等级才会上升，因此想要挑战全部任务的话就要勤快一些。



挑战任务共分为F~S共7个等级，全部完成后可以挑战斗技场的主人——安托瓦内特。完成挑战任务不仅可以获得金钱奖励，还可以得到新的扒衣技能，具体奖励如下：

斗技场任务	奖励
等级 F	3000 元、扒衣技能“醉拳之王”
等级 E	5000 元、扒衣技能“浪漫的悚秘传说”
等级 D	10000 元、扒衣技能“实践格斗技大全”
等级 C	18000 元、扒衣技能“古典漫画选集”
等级 B	30000 元、扒衣技能“飞鸟流忍术秘录”
等级 A	50000 元、扒衣技能“燃烧吧职业摔角”
等级 S	200000 元、扒衣技能“人家都会的念力大法”、称号“霸王”。

初期刷钱法



在游戏初期通过买彩票配合读档的方法可以快速地刷钱，具体操作方法如下：

在秋叶原的“电气街剪票口广场”和“无线电会馆周边”两张地图中，分别都有标有“宝くじ”的红色小亭——彩票行，我们可以在这里购买彩票，之后在道具栏中便可以使用这些彩票进行刮奖。由于彩票是1000元一张，而一等奖的奖励有10万元，获益相当可观，因此之后我们只要不断使用S/L大法直到刮出一等奖即可。不过需要注意的是，每个彩票亭最多只会贩售20张彩票，彩票售罄后需要过一段时间后才能购买。建议玩家可以每次购入10张，连续开奖的话能够比较快速地刷出一等奖，当然连续开奖最好控制在5~10次以内，若5~10次以内未开出1等奖则读档。这样40张彩票在前期便能够带来40万~80万的收益。

流程攻略

多结局注意事项

本作一共有5个结局，分别为：零结局、霖（Rin）结局、登子（鹭坂登子）结局、志远（霞会志远）结局以及妹妹结局。

由于主线流程并不长并且二周目可以继承装备，因此不必追求在一周目内达成全结局。并且二周目时玩家可以在系统菜单的“选项”→“额外技能”中将“好感度变化提示”设定为ON的状态，那么之后在流程中重要对话分支的左侧便会显示相应的角色头像，如下图所示，那么玩家想要达成哪个角色的结局，就只要在对话中选择带有其头像的选项（出现其他角色头像的选项完全无视），即可轻松达成对应结局。除妹妹结局以外的其他四个结局在主线任务23开始后出现分歧。

妹妹结局达成的条件比较特殊，玩家必须先在流程中在完成6个与妹妹相关的支线任务，那么在通关且制作人员表演示完后，便会出现妹妹结局，因此以下的流程以达成零结局和妹妹结局为主，6个妹妹支线任务都有相应的出现时间并穿插于主线流程中，为了避免大家错过，在开头先给出妹妹任务出现的时间及流程。



妹妹支线任务

妹妹支线任务 01

任务：妹妹的愿望

出现时间	主线任务 07 开始后		
依赖人	娜娜	难易度	★★
报酬	5000 元、称号“女仆爱好者”		

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去找5名头顶上用红色标记显示“优质女仆”的女仆，5名女仆出现的地点分别为中央大街西北（索尼子广告牌附近）、中央大街西南（COMIC ZIN店面附近）、中央大街东南（世嘉大楼对面）、电子零件街（GENO Mobile店面附近）以及无线电会馆周边（SEGA店面附件）、找到后用相机拍照。当拍完最后一名女仆时会有一场强制战斗，取得胜利后返回妹妹的房间对话即可。



妹妹支线任务 02
任务：妹妹的愿望 2

出现时间	主线任务 09 开始后		
依赖人	娜娜	难易度	★★
报酬	8000 元、称号“蛋糕爱好者”		

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去中央大街东南，与SEGA大楼对面红白条纹雨棚下的女仆对话，花1200元购买一个蛋糕，之后会触发战斗，此时如果进行战斗很有可能会损坏蛋糕（一旦损坏必须重买），因此最好通过换区来避免敌人的纠缠，之后返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

接着前往无线电会馆周边，向SEGA店面门口的女仆购买蛋糕，买完后触发战斗，同样先换区避免战斗并返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

最后要前往电子零件街，找“月极专用驻车场”停门口的女仆购买蛋糕，买完后再次触发战斗，依然换区后返回妹妹房间，完成任务。



妹妹支线任务 03
任务：妹妹的愿望 3

出现时间	主线任务 13 开始后		
依赖人	娜娜	难易度	★★★
报酬	10000 元、称号“御守爱好者”、姿态“妹妹的御守”		

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后先前往中央大街东北，找Sofmap门口身着红衣的男性店员购买“USB随身碟”，返回房间后交给妹妹。

接着前往后巷，在写有SICAO字样的蓝色招牌商铺对面的深蓝色自动贩卖机处购买“关东煮罐头的空罐”，返回房间后交给妹妹。

然后前往无线电会馆周边，在红色彩票亭旁边、两栋大楼之间的通道中，和红衣男性店员对话，花1000元购买真空管，返回房间后交给妹妹。

最后前往空中斗技场，与安特瓦内特战斗并取得胜利后，获得“人妖的头发”，返回房间交给妹妹后完成任务。



妹妹支线任务 04
任务：妹妹的愿望 4

出现时间	主线任务 16 开始后		
依赖人	娜娜	难易度	★★
报酬	10000 元、称号“薄本爱好者”		

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后前往中央大街东北，与红色招牌COMIC TORANOANA商店门口的黄衣店员对话，接着前往无线电会馆周边，与SEGA店面旁边的女仆对话，最后到秋叶原公园，与公园里身穿红色衣服的“乔伊纳斯高林”对话，打倒出现的魔骸者并将高林说服后（画自己想画的东西才叫同人志），返回妹妹房间完成任务。



妹妹支线任务 05
任务：老板有找

出现时间	主线任务 19 开始后		
依赖人	老板	难易度	★★
报酬	报酬：15000 元、称号“跟踪狂”		

这次不再是找妹妹接任务，而是找基地里的店长大叔领取任务，之后前往中央大街东北，找Sofmap门口的红衣店员对话并与魔骸者战斗，胜利后与妹妹对话，最后返回基地与店长对话后完成任务。



妹妹支线任务 06
任务：妹妹的贴身保镖

出现时间	主线任务 23 开始后		
依赖人	妹妹	难易度	★★★★
报酬	20000 元		

先到妹妹的房间对话后领取任务，接着与妹妹一同前往Yodobashi Camera周边，进入Yodobashi-Akiba商店后再退出，触发剧情，之后的对话全部选第一项即可完成任务。



▶ 主线任务

主线任务 01
任务：前往守望队总部“MOGRA”

目的地	MOGRA		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

一段教学性的战斗及剧情过后，来到街上后先查看邮件，之后跟着黄色感叹号标记的提示，抵达电气街剪票口广场并触发一场强制战斗，胜利后遇到主角的妹妹，剧情过后根据提示从UD+前往目的地——守望队总部“MOGRA”。

重要对话分支

- 跟零一起去（零好感度+5）
- 跟登子一起去（登子好感度+20）
- 跟卡蒂一起去

主线任务 02
任务：前往斗技场

目的地	空中斗技场		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

和立花悠斗对话后可以查看女生们的好感度，之后跟着感叹号的提示，从“中央大街 东北”、“中央大街 西北”、“电子零件街”到达“空中斗技场”。在斗技场中练习“连续扒衣”并打败四名魔骸者后，返回守望队总部。

主线任务 03
任务：电子零件街的可疑人物

目的地	电子零件街		
规定搭档	雫	难易度	★★
报酬	无		

前往电子零件街并触发强制战斗，在雫的协助下打倒三名敌人后，返回基地。

主线任务 04
任务：妹妹的请求

目的地	妹の部屋		
规定搭档	无	难易度	★★
报酬	无		

进入基地中妹妹的房间，对话后在手机菜单中接受【支线任务 01——可爱妹妹的请求，第一次跑腿】。支线任务 01 具体内容请参看 P173 页，完成后在之后的游戏流程中便可以以委托妹妹进行武器和装备的强化，最后与雫对话即可。

主线任务 05
任务：和雫一起巡视后巷

目的地	后巷		
规定搭档	雫	难易度	★★
报酬	无		

达到后巷后，雫察觉到有人跟踪，之后发生强制战斗，战胜四名探员后触发与大师本制药 CEO 霞会志远的对话，之后返回基地。

主线任务 06
任务：Rin 的突击现场演唱会

目的地	中央大街西北		
规定搭档	登子	难易度	★★★
报酬	无		

对话后学会如何用手机摄像头分辨正常人与魔骸者，之后前往中央大街西北，触发群体战斗，胜利后任务完成。

重要对话分支

- Rin 还真是受欢迎啊。
- 是都很闲吗 ......
- 来晚了，快准备荧光棒和扇子。(霖好感度 +5)
- 不管的话，就会有更多的牺牲者。
- 这个 APP，能信吗?
- 等等，先看完神圣的演唱会再说。(霖好感度 +5)

- 打扰到演唱会的关系吧。(霖好感度 +5)
- 是在注意我啊。
- 说不定是看上了登子。

主线任务 07
任务：和卡蒂一起在后巷购物

目的地	UD+		
规定搭档	自己一个人	难易度	★
报酬	无		

任务开始后记得先回妹妹房间中接妹妹任务 01 并完成，否则之后可能会因为主线事件的强制任务导致妹妹任务 01 无法完成。完成妹妹任务 01 后前往后巷与卡蒂发生对话，之后前往 UD+，与神秘男子对话后返回基地。注意之后的主线任务 08 根据重要对话分支的不同，任务也会发生分歧，而在之后的主线任务中还会多次出现这样的分歧，玩家想要达成某个女主角的结局的话就尽量选择与那个人相关的选项。

重要对话分支

- 跟雫一起去。(雫好感度 +5)
- 跟登子一起去。(登子好感度 +15)
- 自己一个人去。

主线任务 08
任务：和雫一起 / 和登子一起 / 自己一人巡视电子零件街

目的地	电子零件街		
规定搭档	雫 / 登子 / 自己	难易度	★★
报酬	无		

根据之前重要分支对话选择的不同，任务的名字及规定的搭档会发生相应变化。任务开始后前往电子零件街触发强制战斗，胜利后返回基地。

重要对话分支

- 有点不放心，我出去看一下。
- 她一个人在外面晃，会迷路吧。
- 看我好好灌输她一个钟头 Rin 的优点。(霖好感度 +5)

主线任务 09
任务：出发寻找雫

目的地	后巷		
规定搭档	自己一个人	难易度	★★★★
报酬	无		

前往后巷与雫发生对话后，并与天羽禅夜战斗，对方实力颇高，因此战斗中可以以防御反击为主。对其造成一定伤害后触发剧情，最后返回基地。接下去的对话会发生任务分歧，以雫好感度提升为优先。

重要对话分支

- 你和跟 Rin...... 是什么关系？
- 怎么 ...... 回事?
- 我忘了请她签名了，快去追啊！(霖好感度 +5)

- 雫的提案吧 ......(雫好感度 +5)
- 我赞同登子的意见。(登子好感度 +15)
- 我想请霞会小姐帮忙。(霞会好感度 +10)

主线任务 10
任务：在斗技场进行特训

目的地	空中斗技场		
规定搭档	雫 / 登子 / 霞会	难易度	★★
报酬	无		

根据之前选择的不同，前往空中斗技场与雫 / 登子 / 霞会展开战斗，努力将其扒光吧。之后两人携手与一名敌人战斗，此时可以习得强力的"连携扒衣"，成功发动后返回基地。

主线任务 11
任务：和大家在站前回合

目的地	无线电会馆周边		
规定搭档	自己一个人	难易度	★
报酬	无		

按提示前往目的地集合即可。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

主线任务 12
任务：和零一起巡视

目的地	电子零件街		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

前往电子零件街发生与魔骸者的强制战斗，胜利后完成任务。

重要对话分支
●不能好好和他谈吗。
●而且那家伙看来又相当的固执。
●和零一起的话，我觉得能赢（零好感度 +5）

主线任务 13
任务：赶往电气街剪票口广场

目的地	电气街剪票口广场		
规定搭档	零	难易度	★★★★
报酬	无		

前往电气街剪票口广场发生与四名魔骸者的强制战斗后，紧接着与天羽禅夜进行战斗，对造成一定的伤害后便进入剧情。之后继续战斗，成功将其身上的一件衣服扒掉后，取得胜利。

重要对话分支
●看来 ...... 好像是赢了呢。
●身体没事吧。（零好感度 +10）
●尽管放马过来！

主线任务 14
任务：返回 MOGRA 报告吧

目的地	MOGRA		
规定搭档	无	难易度	★
报酬	无		

返回 MOGRA 即可。

主线任务 15
任务：和零一起前往秋森神社

目的地	秋森神社		
规定搭档	零	难易度	★
报酬	无		

前往秋森神社后触发剧情后，返回基地

主线任务 16
任务：前往秋叶原公园

目的地	秋叶原公园		
规定搭档	登子	难易度	★★★
报酬	无		

前往秋叶原公园触发剧情，遇到 Rin 后进行强制战斗，此场战斗对手众多，务必要小心，完成后返回基地。

重要对话分支
●去帮 Rin 吧！（登子好感度 +10）
●麻烦找上门，就只好动手处理了！

●尽人事，听天命啦！

●我们又见面了。
●没受伤吧？（霖好感度 +10）
●就请小 Rin 用签名当做相救的谢礼

●我会牢记在心里面的（霖好感度 +5)
●警告和忠告有什么不一样?
●你还没给我签名 ......

●直接去问霞会小姐吧。（志远好感度 +10)
●我感觉还会跟 Rin 再碰面。
●先吃饭 ...... 其他再说吧！

●蓝彩战士是热门角色耶！
●由零来扮演蛮适合的。（零好感度 +5）
●凡是都是一种经验 ...... 死心吧。

主线任务 17
任务：运送秘藏品

目的地	电子零件街		
规定搭档	独自一人	难易度	★★
报酬	无		

前往电子零件街触发与四名魔骸者的战斗，此场战斗要独自作战，因此在战斗前最后能合成一套耐久值较高的服装，完成战斗后返回基地。

主线任务 18
任务：举办角色扮演祭

目的地	中央大街西北		
规定搭档	独自一人	难易度	★★★★
报酬	无		

前往中央大街西北触发剧情并与大批魔骸者进行战斗，取得胜利后允许玩家在系统菜单中对零、登子、卡蒂进行换装。

重要对话分支
●真实够搭配。（零好感度 +10)
●要扮演小学生角色果然有点勉强。

●我也想要加入。

●没这回事。（志远好感度 +5)
●没关系，因为你是美女。（志远好感度 +10)
●看起来就像是会在背后暗算人的类型。



主线任务 19
任务：和戒斗一起巡视中央大街西南

目的地	中央大街西南		
规定搭档	独自一人	难易度	★★★
报酬	无		

前往中央大街西南触发剧情后，与四名魔骸者进行战斗，胜利后返回基地。

重要对话分支
●不知道就是不知道啦！
●是谁要你们来的?
●我们 Rin 亲卫队愿意奉陪！（霖好感度 +10）

主线任务 20

任务：前往秋森神社赴约

目的地	秋森神社		
规定搭档	独自一人	难易度	★
报酬	无		

前往秋森神社触发与 Rin 对话的剧情，之后返回基地。

重要对话分支

- 大师本制药在调查我?
- 只是偶然吧?
- 因为我加入了 Rin 的粉丝团?（霖好感度 +10）

- 零是我们的重要伙伴啊！（零好感度 +5)
- 不要什么都想要一个人扛呀。
- 以后要怎么做，先仔细想想再决定吧。

主线任务 21

任务：和零一起巡视 Yodobashi Camera 周边

目的地	Yodobashi Camera 周边		
规定搭档	零	难易度	★★★★
报酬	无		

前往 Yodobashi Camera 周边触发剧情后，与 5 名魔骸者进行战斗。胜利后与强化的天羽禅夜战斗，攻击直至其衣服开始闪红光后，战斗结束并触发剧情。

重要对话分支

- 不要太把责任背在身上。
- 我也会帮忙的。（零好感度 +5)
- 好，加油吧。

- 居然利用魔骸者赚钱，真是差劲。
- 我相信霞会小姐。（志远好感度 +15）
- 这种公司，干脆辞了吧。

- 就算这样，还是得去。（零好感度 +5)
- 他还不够格当对手啦。
- 呜，我的老毛病花粉症又……

主线任务 22

任务：前往天羽禅夜在等待着的斗技场

目的地	空中斗技场		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

前往空中斗技场触发剧情后，与天羽禅夜及另外 3 名魔骸者进行战斗，可以不必理会其他魔骸者，直接盯着禅夜打。胜利后神秘黑衣人登场，之后返回基地。打倒禅夜后可以获得他的衣服和武器。

主线任务 23

任务：和零一起巡视秋叶原公园

目的地	秋叶原公园		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

前往秋叶原公园，与四名进入暴走状态的魔骸者进行战斗，实力较强，可以先进行连携攻击造成其眩晕后伺机进攻，胜利后返回基地。

主线任务 24

任务：和零一起赶往服饰专卖店吧！

目的地	中央大街东南		
规定搭档	零	难易度	★★★
报酬	无		

前往中央大街东南，与霞会志远对话后，触发与一大群普通人类的战斗，数量虽然多但由于不是魔骸者所以实力不强，胜利后返回基地。

重要对话分支

- 当然好啊！（零好感度 +10)
- 是可以。
- 真稀奇呢。

主线任务 25

任务：和零一起寻找公仔

目的地	无线电会馆周边		
规定搭档	零	难易度	★★
报酬	无		

前往无线电会馆周边，与零一起逛街的剧情过后，触发与 5 名强化魔骸者的战斗，胜利后返回基地。

重要对话分支

- 正是如此！
- 还早还早，爱好者的路可不好走哦。
- 我也很开心呢。（零好感度 +10)

主线任务 26

任务：对霞会志远的怀疑

目的地	电气街剪票口广场		
规定搭档	霖	难易度	★★★★
报酬	无		

前往电气街剪票口广场与霞会志远及三名警备员进行战斗，不过不必理会警备员，直接抓着霞会志远攻击即可，成功扒掉她的衣服后战斗结束。

主线任务 27

任务：执行诱敌作战

目的地	电气街剪票口广场		
规定搭档	零	难易度	★★★★
报酬	无		

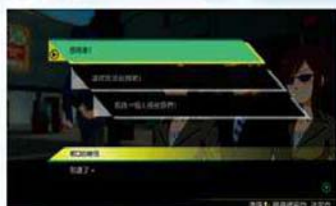
（需要特别注意的是，此任务完成后秋叶原将变成深夜状态，此时商店等设施无法使用，并且也无法返回基地。因此如果要购买商品或者合成装备等，务必要在此任务完成前做好。）

前往电气街剪票口广场与坂口兴马及其手下进行战斗，胜利后触发剧情，自动回到基地中。

重要对话分支

- 我有非去不可的理由。
- 我要保护零。（零好感度 +10)
- 现在正是我挺身而出的时候。



主线任务 28

任务：最终决战

目的地	无线电会馆		
规定搭档	独自一人	难易度	★★★
报酬	无		

前往无线电会馆后，首先与大批的魔骸者进行战斗，胜利后进入与宗牙望月的决战，对其造成一定的伤害后触发剧情，此后对方进入强化状态，并会有两外三名魔骸者加入战斗，不过不用理会他们，直接咬着宗牙打即可。胜利后便可迎来雫路线结局。

重要对话分支

●还 ...... 可以。
●没事的 ......
●雫，你没受伤吧。（雫好感度+10）
●我知道了！
●交给我吧！
●雫就由我来保护！（雫好感度+10）

●利息很高的喔？
●稍微有点吃紧，但我会试试看的。
●只要跟雫在一起，我什么都不怕。



二周目继承及追加要素

1. 继承金钱以及所有的装备和物品，但人物等级无法继承。

2. 主角设定界面追加“容貌”设定，并可视达成结局的不同追加相应的人物形象。

结局类型	追加可选角色形象
雫结局	雫、秋叶原居民
霖结局	霖、暴走登子、秋叶原居民
登子结局	登、卡蒂、老板、戒斗、悠斗、秋叶原居民
志远结局	志远、洗脑卡蒂、坂口、秋叶原居民
妹妹结局	娜娜

3. 达成结局对应的女主角可以更换内衣。
4. 追加达成结局对应的女主角的服装。
5. 追加达成结局对应的女主角的动作模组。
6. 商店追加商品。
7. 追加肤色更改选项（核心玩家难度通关）
8. 追加全 NPC 服装透明化模式（全结局达成后）
9. 系统设定中追加显示好感度选项。

▶全支线任务

支线任务 01
可爱妹妹的请求

目的地：后巷
委托人：娜娜
难易度：★
报酬：3000
追加报酬：条纹 T 恤
可接受时间点：【主线任务 04】至【主线任务 05】期间

前往后巷，找到 K-BOOKS 书店，与门口红色衣服的店员对话后得到“缝制角色扮演服饰指南”，之后返回基地交给妹妹后即可完成支线任务 01。

支线任务 02
爱 B 者

目的地：无线电会馆周边
委托人：秋叶原女孩
难易度：★★
报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 05】至【主线任务 09】期间

前往无线电会馆周边，与街边头顶上用红色标注的“腐女子”进行战斗，胜利后完成任务。

支线任务 03
守礼貌运动

目的地：中央大街 东南
委托人：秋叶原防范协会成员
难易度：★★★★
报酬：3000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 05】至【主线任务 14】期间

到中央大街东南，与 SEGA 红色楼对面红色标注的“秋叶原防犯协会成员”对话，之后要去四个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往 UD+ 的阶梯前方有两名红色标注的“一般男性”。

2. 无线电会馆周边，在カードキンガトン旁边的通道中有两名红色标注的“一般男性”。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有两名红色标注的“一般男性”。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有两名红色标注的“一般男性”。

将以上四个地方的其中三组“一般男性”都打败后，返回中央大街东南与“秋叶原防犯协会成员”对话后完成任务。此任务可重复领取。

支线任务 04
等身大的虚构现实

目的地：后巷
委托人：公仔王
难易度：★★★★
报酬：8000
追加报酬：称号“代工师”。
可接受时间点：【主线任务 05】至【主线任务 09】期间

到后巷黄色贩卖亭的对面找到头顶用红色标注“公仔王”的男子，与其对话。如下图



接着返回“MOGRA”与老板对话，打听 COSPLAY 服装制作者的信息。

之后前往电子零件街，在一楼停车场的边上与红色标注“街友”的男子对话，获得新情报

之后前往 UD+，一到 UD+ 后就会有明显的争吵提示，前往争吵发生的地点与红色标注的“角色扮演之神”对话，触发一场群体战斗，胜利后再次与其对话后获得“真人尺寸彩虹战士服饰”。

返回后巷与“公仔王”对话并交付“真人尺寸彩虹战士服饰”后完成任务。

支线任务 05
全能阿宅改造王

目的地：电气街剪票口广场
委托人：俊也
难易度：★
报酬：10000
追加报酬：称号“仁钟之龙”
可接受时间点：【主线任务 05】至【主线任务 09】期间

前往电气街剪票口广场，在中间建筑物的拐角处找到红色标注的“俊也”，与其对话后接受任务。

接着前往中央大街东南，到 AIKI 店面旁边继续与俊也对话，一开始都选择“不太行耶”，直到其更换了黑墨镜搭配白色西装时才选择“这套服装就对了”，可以获得追加报酬——称号“仁钟之龙”。

之后前往 UD+，与俊也对话后站在他身后帮他告白，选择【我从很久以前】【就喜欢】【你】【请和我交往吧】即可完成任务（当然想作死的话也可以选择其他的比如“一直和我做朋友”等等，后果自负）。

支线任务 06
晕倒死 XP 争夺战

目的地：中央大街西北
委托人：店长
难易度：★★★

报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务07】至【主线任务10】期间

到中央大街西北，与红色标注“店长”的男人对话，之后前往中央大街西北，打倒9个因抢购商品而引起暴动的NPC，最后回到中央大街西北再次与“店长”对话后完成任务。

支线任务 07
魔骸猎人

目的地：电子零件街
委托人：前特工
难易度：★★
报酬：3000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务07】至【主线任务14】期间

前往电子零件街，在Dospara右侧与红色标注“前特工”的墨镜西装男对话，之后先用相机的“辨别模式”拍照，找出两名魔骸者并打倒他们。注意一定要先用相机确定目标再打倒对方才行，如果不辨别直接打倒魔骸者的话不计入任务当中。之后再与“前特工”对话完成任务。

支线任务 08
看不见的镜片

目的地：后巷
委托人：女仆
难易度：★★
报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务07】至【主线任务12】期间

前往后巷，在绿色的KOYOBUKIYADIA店面右侧，有红色标示的“匿踪快门手”，将其打倒后完成任务。

支线任务 09
太超过的御宅艺

目的地：无线电会馆周边
委托人：广场常客　难易度：★★
报酬：3000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务08】至【主线任务14】期间

前往无线电会馆周边，在秋叶原站的出口有一个穿着红色衣服发疯的“御宅艺舞者”，将其打败后完成任务。

支线任务 10
代理看板观光

目的地：后巷
委托人：弗利曼
难易度：★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务08】至【主线任务12】期间

前往后巷，在K-BOOKS店面前与红色标示的“弗里曼”对话，接下拍摄”彩虹战士看板“的委托。

前往中央街道西南，在蓝色ソフマップ店牌的边上有很显眼的三名少女（彩虹战士）的看板，对着拍摄。

之后前往中央街道东北，找到红色标牌的店面——COMIC TORANOANA，在店铺门口就有彩虹战士的看板，对着拍摄。

最后返回后巷，将照片交给弗里曼后完成任务。

支线任务 11
因为太年轻而犯下的错

目的地：电气街剪票口广场
委托人：奔放的女性
难易度：★★★★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务09】至【主线任务12】期间

前往电气街剪票口广场，在粉红色招牌“atrea1”店面底下与红色标示的“奔放的女性”对话。





之后来到无线电会馆周边，在斑马线附近聚集了一群“粉丝”，再次与“奔放的女性”对话后，保护她不受伤害并打败12名敌人，任务完成。

支线任务 12
高龄角色扮演玩家

目的地：电气街剪票口广场
委托人：老妈爱角色扮演的人
难易度：★★★
报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务09】至【主线任务14】期间

前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出口处，与红色标示“久美17岁（自称）”的女性对话，之后将其打败，任务完成。

支线任务 13
不幸的秋叶原恋人

目的地：电气街剪票口广场
委托人：珠理江
难易度：★★★★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务09】至【主线任务16】期间

前往电气街剪票口广场，在通往UD+的阶梯附近，与红色标示“珠理江”的女性对话。

之后前往UD+，先将对峙的两个家族的保镖全部打败，然后到UD+的深处，打倒两个黑衣的“贴身保镖”，解救零郎先生帮这对恋人私奔，任务完成。

支线任务 14
过激妄想少女

目的地：中央大街西南
委托人：妄想少女
难易度：★★★
报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务10】至【主线任务14】期间

前往中央大街西南，在黄色招牌的Matsumoto店面门口与红色标示的“妄想少女”对话后，打败她便能完成任务。



支线任务 15
请遵守公共礼节

目的地：MOGRA
委托人：老板
难易度：★★★★
报酬：5000
追加报酬：称号“熟女爱好者”、称号“风纪股长”。
可接受时间点：【主线任务10】至【主线任务19】期间

前往MOGRA与老板对话，得到要去中央大街巡逻的指示。

在中央大街西北，有两个红色标示，身着蓝色衣服的男子，与他们对话后可以选择说服他们或是脱去他们的衣服。

在中央大街东北，中央的人行道上有三个红色标示，站着聊天的女性，与她们对话后可以选择说服她们或是脱去她们的衣服（脱去衣服的话可以获得称号“熟女爱好者”。

在中央大街东南，ADORES店面的门口有红色标示的二男一女正在吸烟，与他们对话后可以选择说服他们或是用实力战斗。

在中央大街西南，停有黄色小车的通道处，有四个红色标示的男生，与他们对话可以选择付钱给他们或者选“小鬼头装什么狠啊”打败他们。

最后返回MOGRA与老板对话，如果之前全部是用武力获胜的话，会得到称号“风纪股长”。

支线任务 16
玛姬的秘密研究

目的地：电子零件街
委托人：玛姬
难易度：★
报酬：10000
追加报酬：称号"补完人类者"。
可接受时间点：【主线任务 10】至【主线任务 23】期间

前往电子零件街，在"齿科"的下方与红色标示的"玛姬"对话，接受寻找零件的委托。

之后返回 MOGRA，与立花悠斗对话，接着去中央街道东北与红色标示的"街友"对话，与他猜拳三次获得胜利。不过与其说是猜拳，其实不管玩家选什么对方都会输，因此随意即可。

之后去后巷，在写有"赤津加"的蓝色旗帜边上的小通道里，与前特工对话，选择暗语"阴妖子"，得到"受诅咒的电源"。

最后到电子零件街将电源交给玛姬后完成任务。



支线任务 17
卖书星人大作战

目的地：电气街剪票口广场
委托人：上班族
难易度：★★
报酬：8000
追加报酬：称号"对卖画星人用人型对决兵器"。
可接受时间点：【主线任务 12】至【主线任务 19】期间

前往电气街剪票口广场，与秋叶原站出站口边上红色标示"上班族"的黑衣男子对话，接受委托。

之后前往无线电会馆周边，与街道中央的黑衣女子触发对话后，选择"拒绝"、"离去"、"离去"并将她们打败。

最后返回电气街剪票口广场与上班族对话后完成任务。

支线任务 18
脱衣入门书

目的地：电气街剪票口
委托人：一般男性
难易度：★
报酬：8000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 14】至【主线任务 22】期间

前往电气街剪票口，与站在柱子旁红色标示的"一般男性"对话，接受购买"裙子（普通）指南书"的委托。

前往电子零件街的"三月兔 3 号店"（一楼停车的大楼斜对面橘黄色店面）或是后巷的"寿屋"（店牌写着 KOTOBUKIYA 的绿色店面）购买"裙子（普通）指南书"。

最后返回电气街剪票口与一般男性对话，完成任务。



支线任务 19
拉客战争的火种

目的地：后巷
委托人：秋叶原乡民
难易度：★★★
报酬：8000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 14】至【主线任务 22】期间

前往后巷，与 SICAO 店铺对面红色标示为"形子"的女性对话，将其打败后完成任务。

支线任务 20
狩猎魔骸者 2

目的地：电子零件街
委托人：前特工
难易度：★★
报酬：5000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 14】至【主线任务 25】期间

前往电子零件街，在 Dospara 右侧与红色标注"前特工"的墨镜西装男对话，之后先用相机的"辨别模式"拍照，找出四名魔骸者并打倒他们。注意一定要先用相机确定目标再打倒对方才行，如果不辨别直接打倒魔骸者的话不计入任务当中。之后再与"前特工"对话完成任务。

支线任务 21
守礼貌运动 2

目的地：中央大街 东南
委托人：秋叶原防范协会成员
难易度：★★★★
报酬：7500
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 15】至【主线任务 23】期间

到中央大街东南，与 SEGA 红色楼对面红色标注的"秋叶原防犯协会成员"对话，之后要去六个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往 UD+ 的阶梯前方有三名红色标注的"一般男性"。

2. 无线电会馆周边，在カードキンガトン旁边的通道中有三名红色标注的"一般男性"。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有三名红色标注的"一般男性"。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有三名红色标注的"一般男性"。

5. 秋叶原公园，斑马线附近有三名红色标注的"一般男性"。

6. 昭和大街检票口，出站口扶手梯附近有三名红色标注的"一般男性"。

将以上 6 个地方的其中三组"一般男性"都打败后，返回中央大街东南与"秋叶原防犯协会成员"对话后完成任务。

支线任务 22
电击 Playstation 一次买到位

目的地：MOGRA
委托人：卡蒂莱克宁
难易度：★★
报酬：100000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 16】至【主线任务 19】期间

在 MOGRA 与卡蒂对话，接受购买电击 Playstation 的委托。

1. 前往 Yodobashi Camera 周边，与 Yodobashi-Akiba 店面前的店员对话。

2. 前往无线电会馆周边，与 GAMERS 店面前的店员对话。

3. 前往中央大街东北，与 animate 店面前的店员对话。

4. 前往后巷，在 K-BOOKS 店面门口，与红色标示"彩虹战士爱好者"的男子对话，将其打败后获得"电击 Playstation"。

最后返回 MOGRA 将电击 Playstation 交给卡蒂后任务完成。

支线任务 23
重点在于外表

目的地：无线电会馆周边
委托人：女高中生
难易度：★★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 16】至【主线任务 23】期间

前往无线电会馆周边，在 SGEA 店面门口与红色标示的"女高中生"对话，获得称号"觉醒者"，并且之后可以装备"女装"。

之后前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出口处有三名红色标示的"搭讪的男子"，换上女装后和他们对话并打败他们。

最后返回无线电会馆周边，与女高中生对话后任务完成。

支线任务 24
秋叶原导览

目的地：电气街剪票口广场
委托人：小王
难易度：★★
报酬：2500
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 16】至【主线任务 19】期间

前往电气街剪票口广场，在秋叶原站出站口的柱子前与红色标示"小王"的男性对话，带着他去以下 5 个地方的店铺：

1.Yodobashi Camera 周边，进入 Yodobashi-Akiba 店面后再退出。



■支线任务 24

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

2.无线电会馆周边，进入SGEA店面边上的Tokiwa Musen后再退出。

3.中央大街东南，进入docomo店铺边上的LAMMTARRA后再退出。

4.中央大街东北，进入softmap秋叶原本馆后再退出。

5.UD+，动画中心附近，打败前来围攻的敌人。

最后与小王对话后，任务完成。

支线任务 25

偶像活动：无价

目的地：无线电会馆周边
委托人：阿宅
难易度：★★★★★
报酬：4800
追加报酬：称号“偶像杀手”
可接受时间点：【主线任务19】至【主线任务22】期间

前往无线电会馆周边，与NEWNEYS店面旁边红色标示“阿宅”的男子对话，接受委托。

之后前往电气街剪票口广场，在AKW48 CAFE&SHOP店面前与AKW48的成员对话后与她们进行战斗。一共要打倒48个人，因此高难度下若没有较好的装备和武器不要轻易尝试。

最后返回无线电会馆周边与阿宅对话，完成任务。



支线任务 26

秋叶原暴走电车

目的地：无线电会馆周边
委托人：秋叶原乡民
难易度：★★
报酬：8000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务19】至【主线任务24】期间8

前往无线电会馆周边，与SEGA店门口斑马线前用红色标示“总武”的男子对话，用武力将其排除后完成任务。

支线任务 27

脱衣战争～电玩通～杯

目的地：无线电会馆周边
委托人：ACQUIRE员工
难易度：★★★
报酬：10000
追加报酬：姿态“默剧通信”
可接受时间点：【主线任务19】至【主线任务23】期间

前往无线电会馆周边，与Beekers店面红色标示“ACQUIRE员工”的男子对话，参加电玩通杯的脱衣比赛。

之后前往空中斗技场，与场地正中央的“弗兰索瓦林”对话后比赛开始，包括玩家在内一共有三个队伍，每个队伍4人，将其他两个队伍的8名队员统统打败后取得冠军。

最后返回无线电会馆周边与ACQUIRE员工对话，

支线任务 28

女仆咖啡厅招募首批员工

目的地：后巷
委托人：女仆长
难易度：★
报酬：13000
追加报酬：称号“主人”
可接受时间点：【主线任务19】至【主线任务26】期间

前往后巷，与SICAO店面旁红色标示的“女仆长”对话，接受寻找女仆的委托，之后前往以下几个地店，注意，一定要选对女孩再向她说明，否则回去因为次数限制而导致任务失败。

1.电子零件街，与几个红色标示的“秋叶原女孩”对话后，向回应“你，你好，有什么事吗”的那一个，选择“向对方说明”。

2.中央大街西北，找到回应“是的，有什么事吗”、“咦，来了就知道”的女高中生，选择“向对方说明”。

3.Yodobashi Camera周边，找到回应“啊是的，有什么事吗”的上班族，选择“向对方说明”。

4.无线电会馆周边，找到回应“是”、“什么事，泡妞吗？”的辣妹，选择“向对方说明”。

找齐四个女仆后，任务完成。



支线任务 29

这是什么色情游戏

目的地：后巷
委托人：由比香
难易度：★★
报酬：10000
追加报酬：称号“死阿宅”
可接受时间点：【主线任务22】至【主线任务24】期间

前往后巷，与TUKUMO附近红色标示“由比香”的女生对话，之后前往秋叶原公园，来到“DVD鉴赏”店面附近，依次接受4个女生的告白，并最后选择“原谅”她们，任务完成。

支线任务 30

代理美食观光

目的地：后巷
委托人：弗利曼
难易度：★
报酬：12000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务22】至【主线任务24】期间

前往后巷，与K-BOOKS斜对面的红色标示的“弗利曼”对话，接受拍摄看板的委托，分布如下

1.中央大街东南，AIKI店面旁摆放着的红色物体“蜂蜜土司”。



2.秋叶原公园，日本一店面左侧的的“热狗”。



3.空中斗技场，后院丸子铺招牌上的三颗丸子。



4.中央大街西南，ゴーゴーカレ店面的二楼图案。

拍完全部四张图片后，返回后巷与弗利曼对话，完成任务。

支线任务 31

代理名胜观光

目的地：后巷
委托人：弗利曼
难易度：★
报酬：15000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务22】至【主线任务26】期间

前往后巷，与K-BOOKS正对面的红色标示的“弗利曼”对话，接受拍摄知名景点的委托，分布如下

1.电子零件街，停车场空地处的收费机。



2.无线电会馆周边，红色的彩票亭。

3.秋叶原公园，ゴーゴーカレ店面口斜对侧的邮筒。

4.Yodobashi Camera周边，在Yodobashi-Akiba门口右侧墙上的熊图案。

拍完全部四张图片后，返回后巷与弗利曼对话，完成任务。

支线任务 32

重点在于外表 2

目的地：无线电会馆周边
委托人：女高中生
难易度：★★
报酬：10000
追加报酬：称号“泡妞客狩猎者”
可接受时间点：【主线任务22】至【主线任务24】期间

前往无线电会馆周边，在SGEA店面门口与红色标示的“女高中生”对话。

之后前往Yodobashi Camera周边，在Yodobashi-Akiba店面门口有三名红色标示的“爱搭讪的男人”，换上女装后和他们对话并打败他们。

最后返回无线电会馆周边，与女高中生对话后任务完成。

支线任务 33

横行霸道的游戏玩家

目的地：Yodobashi Camera周边
委托人：广场常客
难易度：★★★
报酬：8000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务22】至【主线任务27】期间

前往Yodobashi Camera周边，与印有了LUFF-LO红色横幅边上，坐在长椅上的“荒幕”对话，并打败他。



支线任务 34
纪念照摄影师

目的地：无线电会馆周边
委托人：观光协会会长
难易度：★
报酬：12000
追加报酬：称号"摄影诗人"
可接受时间点：【主线任务 22】至【主线任务 26】期间

前往无线电会馆周边，与站在黄色店铺门口用红色标示的"观光协会会长对话"，接受拍摄外国游客的委托，外国游客分布如下。

1. 电气街剪票口广场，通往UD+的阶梯附近，与红色标示的"观光客"对话并拍照。

2. 后巷，观光客有两个，一个在TSUKUMO附近来回走动，另一个在K-BOOKS附近，与他们对话后拍照。

3. 电子零件街，与TSUKUMO店面附近红色标示的"观光客"对话并拍照。

4. 秋叶原公园，与热狗店门口红色标示的"观光客"对话并拍照。

5. 无线电会馆周边，与秋叶原站出站口右侧，红色标示的"观光客"对话并拍照。

全部拍好后返回无线电会馆周边，与观光协会会长对话，任务完成。

支线任务 35
聚集在公园中"不"的灵气

目的地：昭和大街检票口
委托人：女高中生
难易度：★★★
报酬：25000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 23】至【主线任务 25】期间（志远结局限定）

前往昭和大街检票口，与红色标示的委托人对话后，前往秋叶原公园的公园内，战胜9个敌人后返回与委托人对话即可。

支线任务 36
守礼貌运动 3

目的地：中央大街 东南
委托人：秋叶原防范协会成员
难易度：★★★★
报酬：7500
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 23】至【主线任务 27】期间

到中央大街东南，与SEGA红色楼对面红色标注的"秋叶原防犯协会成员"对话，之后要去六个地方巡查并打败其中的三组人，分布如下：

1. 电气街剪票口广场，在通往UD+的阶梯前方有四名红色标注的"一般男性"。

2. 无线电会馆周边，在カードキンガトン旁边的通道中有四名红色标注的"一般男性"。

3. 电子零件街，在通学路边上的空地处有四名红色标注的"一般男性"。

4.UD+，在通往电气街剪票口广场的方向有四名红色标注的"一般男性"。

5. 秋叶原公园，斑马线附近有四名红色标注的"一般男性"。

6. 昭和大街剪票口，出站口扶手梯附近有四名红色标注的"一般男性"。

将以上6个地方的其中三组"一般男性"都打败后，返回中央大街东南与"秋叶原防犯协会成员"对话后完成任务。

支线任务 37
迈向女仆的第一步

目的地：电气街检票口广场
委托人：上班族
难易度：★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 23】至【主线任务 27】期间（雫结局、霖结局、登子结局限定）

到电气街检票口广场，与秋叶原站出站口旁边角落里，红色标示的"上班族"对话，之后要收集三件女仆服装："水蓝色女仆装上衣"、"水蓝色女仆装裙子"、"女仆头饰"，去后巷找穿蓝色女仆装的女仆扒下来就行，前提是对应的脱衣技能要练熟。如果对方逃跑的话就多进后巷骚扰几次，直到她应战。

支线任务 38
迈向哥特萝莉的第一步

目的地：电气街检票口广场
委托人：上班族
难易度：★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 23】至【主线任务 26】期间（志远结局限定）

到电气街检票口广场，与秋叶原站出站口旁边角落里，红色标示的"上班族"对话，之后要收集三件服装："黑色哥特萝莉上衣"、黑色哥特萝莉塔裙"、"漆黑头饰"，在街上找哥特萝莉装扮的NPC，将她们的衣服扒下来，前提是对应的脱衣技能要练熟。

支线任务 39
给暗黑骑士的挑战书

目的地：UD+
委托人：亚龙驯兽师
难易度：★★★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 23】至【主线任务 27】期间

前往UD+，与路中央背着吉他的"亚龙驯兽师"对话，将其打败后任务完成。

支线任务 40
偶像活动：无价 2

目的地：无线电会馆周边
委托人：阿宅
难易度：★★★★★
报酬：4800
追加报酬：称号"新偶像杀手"
可接受时间点：【主线任务 24】至【主线任务 26】期间（雫结局、霖结局、登子结局限定）

前往无线电会馆周边，与NEWNEYS店面旁边红色标示"阿宅"的男子对话，接受委托。

之后前往电气街剪票口广场，在AKW48 CAFE&SHOP店面前与NMW48的成员对话后与她们进行战斗，一共要打倒48人。

最后返回无线电会馆周边与阿宅对话，完成任务。

支线任务 41
恶德劝诱

目的地：电子零件街
委托人：秋叶原乡民
难易度：★★★
报酬：10000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 24】至【主线任务 27】期间（志远结局限定）

前往电子零件街，找到红色标示"米苦"的人，对话后将其打败即可完成任务。

支线任务 42
玛姬的秘密研究 2

目的地：昭和大街剪票口
委托人：玛姬
难易度：★
报酬：20000
追加报酬：无
可接受时间点：【主线任务 25】至【主线任务 27】期间（雫结局、霖结局结局限定）

前往昭和大街剪票口，在NEWNAYS旁边与红色标示的"玛姬"对话，接受寻找零件的委托。

之后返回MOGRA，与立花悠斗对话，接着去妹妹的房间与妹妹对话，花30000元从她手中购入"要



求很多的主机板"。

最后到电子零件街将"要求很多的主机板"交给玛姬后完成任务。

支线任务 42

玛姬的秘密研究 3

目的地：电气街剪票口
委托人：玛姬
难易度：★
报酬：20000
追加报酬：无

可接受时间点：【主线任务 25】至【主线任务 27】期间（登子结局限定）

前往电气街剪票口，与红色标示的"玛姬"对话，接受寻找视频卡的委托。

之后返回 MOGRA，与立花悠斗对话，接着去妹妹的房间与妹妹对话。

之后前往后巷与原特工对话，得到信息后前往秋叶原公园与红色标示的自由人对话后入手。

最后到电气街剪票口将视频卡交给玛姬后完成任务。

奖杯部分

由于设置了全结局达成的奖杯，因此想要拿到本作的白金的话最少需要 4 周目才行，不过游戏的主线流程不长，因此四周目也不会花多少时间。另外由于还有难度相关的奖杯，因此笔者建议一周目打"核心玩家"难度并一次性达成零和妹妹结局，开启最高的"阿宅"难度。之后以另一路线通关阿宅难度后，其余两个结局在最简单的难度下达成即可，很多累积型的奖杯可以在低难度下轻松达成，最大程度上减少白金所花费的时间。

奖杯总数	46	铜杯	32	银杯	10	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	20 小时
在线奖杯	无
最少通关数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



秋叶原之神降临！（白金）
取得条件：取得所有奖杯

太过狂热的粉丝（铜杯）
取得条件：撞见Rin的突击现场演唱会
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

多亏了你，我才能获胜。（铜杯）
取得条件：和零与守望队的成员们合力战胜了禅夜。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

和戒斗宫斗！？（铜杯）
取得条件：针对遭到追杀的Rin和大师本制药的谜团进行了推理。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

与禅夜决战（铜杯）
取得条件：在斗技场击败禅夜，恢复了普通阿宅的身份。
奖杯说明：剧情奖杯，随流程解锁。

……我的太阳……（银杯）
取得条件：观看过零路线的真结局。
奖杯说明：达成零路线结局

只属於你的偶像！（银杯）
取得条件：观看过霖路线的真结局。
奖杯说明：达成霖路线结局

用温情联系彼此（银杯）
取得条件：观看过登子路线的真结局。
奖杯说明：达成登子路线结局

前往「下一座舞台」！（银杯）
取得条件：观看过志远路线的真结局。
奖杯说明：达成志远路线结局。

只属於我的葛格（银杯）
取得条件：观看过妹妹的结局。
奖杯说明：达成妹妹路线结局。

闭幕通知（金杯）
取得条件：观看过所有的结局。
奖杯说明：达成所有的5个结局。

跑完全程纪念（铜杯）
取得条件：完成游戏。
奖杯说明：以任意难度通关游戏。

游戏玩家（银杯）
取得条件：以「核心玩家」难易度完成游戏。
奖杯说明：以"核心玩家"的难度达成任意结局。

阿宅玩家（金杯）
取得条件：以「阿宅」难易度完成游戏。
奖杯说明：以"阿宅"的难度达成任意结局。

脱衣初学者（铜杯）
取得条件：脱下了50件衣物。

脱衣专家（银杯）
取得条件：脱下了300件衣物。

反回收战士（铜杯）
取得条件：撕破了300件衣物。

内衣扫除者（铜杯）
取得条件：收集了100件内衣。
奖杯说明：在多人混战时尽量多使用连续脱衣并达成脱衣终结技，才能更快地收集内衣。

接我这招吧（铜杯）
取得条件：反击击中目标100次。
奖杯说明：成功对敌人使用100次防御反击。

攻防逆转（铜杯）
取得条件：施展过30次反击脱衣。
奖杯说明：成功对敌人使用30次反击脱衣。

在光的彼端！（铜杯）
取得条件：施展过20次脱衣终结技。

天上天下无所不脱（银杯）
取得条件：达成12连脱。
奖杯说明：建议选择在低难度中达成这一奖杯，选择支线难度25或者支线难度40，或者主线任务24这样一次性对阵大群敌人的任务，不要对着某个人进攻，而是尽量把所有人都达成闪红光的状态再进行连续脱衣。

看我揍扁你（铜杯）
取得条件：连续攻击超过50 CHAIN。

在你「脱光之前」我不会「停手的」！（银杯）
取得条件：连续攻击超过200 CHAIN。
奖杯说明：同样建议选择在低难度中达成这一奖杯，在支线难度25或者支线难度40中可以轻松达到200连击。

你真受欢迎呢（铜杯）
取得条件：和6名搭档进行过合力脱衣。

觉醒（铜杯）
取得条件：变得可装备男装／女装。
奖杯说明：完成支线任务23——重点在于外表后获得。

换个不停（铜杯）
取得条件：替身上所有部位更换过衣物。

小跳步购物（铜杯）
取得条件：在所有店家买过东西。
奖杯说明：开启地图提示，每间有"IN"标志的店铺都进去消费，秋叶原公园和后巷的店比较多，而且有些比较隐秘，贴着墙仔细找，女仆店也必须消费才行。





 **脱衣的霸王**  银杯

取得条件：完成斗技场的S级挑战。

奖杯说明：低难度下可以更轻松地完成。

 **见习守望队员**  铜杯

取得条件：完成10种支线任务。

 **资深守望队员**  铜杯

取得条件：完成30种支线任务。

 **武器爱好者**  铜杯

取得条件：收集了25种武器。

 **武器权威**  铜杯

取得条件：收集了50种武器。

 **头戴物高手**  铜杯

取得条件：收集了25种头部装备。

 **穿搭初学者**  铜杯

取得条件：收集了25种上半身服装。

 **穿搭达人**  铜杯

取得条件：收集了75种上半身服装。

 **时尚初学者**  铜杯

取得条件：收集了25种下半身服装。

 **时尚达人**  铜杯

取得条件：收集了75种下半身服装。

 **爱鞋成痴**  铜杯

取得条件：收集了25种鞋子。

 **收集内衣**  铜杯

取得条件：收集了25种内衣。

 **饰品收藏家**  铜杯

取得条件：收集了25种饰品。

 **跟秋叶原有关的问我就对了！**  铜杯

取得条件：收集了100张传单。

奖杯说明：在流程中看到发传达的NPC就去拿，基本上达成所有结局后就能收集到100张。如果此时还没达到100张的话，可以在车站里选择离开秋叶原，此时会继承当前的存档并从头开始故事，主线任务02过后把地图中的每个地点都跑一便专门收集传单，反复离开并继承可以很快地刷满100张。

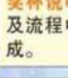
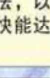
 **幻想御手**  铜杯

取得条件：等级达到30级。

 **死要钱**  铜杯

取得条件：持有金额达到1,000,000圆。

奖杯说明：利用彩票快速刷钱法，以及流程中支线任务赚的钱，很快能达成。

 **首次请妹妹合成**  铜杯

取得条件：进行过武器或服装的合成。

奖杯说明：找妹妹合成过一次装备即可。

和妹妹一起创造究极服装 金杯

取得条件：令武器或服装的能力值达到999。

奖杯说明：建议强化打败宗牙后得到的十六夜胧，这把武器本身基础数值就挺高，并且很好用，强化后挑战最高难度也能派上用场。去商店中大量购入与其同种类的的双手持长武器进行合成，可以最快使其攻击力达到999。




DRAG-ON DRAGOON 3
龙背上的骑兵3
Square Enix
动作
PS3
誓血龙骑士3
繁体中文版
2014年1月23日
本地1人
1690新台币
无对应周边
对应玩家年龄：18岁以上
文 时雨&胜负师
美编 心の永恒

《龙背上的骑兵 3》虽然初看下来画面不佳，帧数也不足，但是只要仔细品味的话还是能感受到不少的乐趣。多样化的武器选择和多样化的攻击动作，具有一定难度的追加委托以及与系列作相比较相对轻松的剧情都是值得体验的地方。在本次的攻略中将由我为各位带来全结局的路线攻略、全收集、全委托任务的提示以及奖杯攻略，如果着急达成白金的话，可以先看看后文的奖杯攻略再进行游戏。下面就让我们一起来看看这款游戏的详细内容吧！

完成全部结局需要12个小时左右，达成白金需要30个小时左右。

战前准备

基本操作

按键	零作用	米海尔作用
十字键↑	显示零的武器招式	–
十字键↓	显示道具	显示道具
十字键←→	暂停菜单	暂停菜单
左摇杆	移动	移动
右摇杆	移动视角、更换锁定对象	移动视角、更换锁定对象（空中战不可）
L3	切换地图	切换地图（空中战不可）
R3	恢复默认视角、显示方向导航	恢复默认视角（空中战不可）
×键	跳跃	跳跃、振翅（连按2次）、上升
○键	防御、弹返、跨步（咏唱模式时）	尾部攻击（地面）、急速降下攻击（空中）、回避
□键	普通攻击	火球攻击(按住可以复数锁定)
△键	SP攻击	火焰吐息（地上）、突进攻击（空中）
L1键	切换锁定开关	–
R1键	跨步	跨步、回避
L2键/R2键	更换武器	–
L3键+R3键	发动咏唱模式	发动咏唱模式
SELECT键	显示选择菜单	显示选择菜单
START键	显示暂停菜单	显示暂停菜单

游戏界面



1、HP槽　2、血狂量表　3、SP槽
4、敌人的HP槽　5、地图信息　6、敌人信息

游戏流程

游戏的流程非常简单，采用的是章节选择制，进行过的章节可以再次进行挑战。玩家可以首先在准备画面中进行武器的强化和装备、购买物品或武器、进行使徒编成等，准备后选择委托触发。在战斗中可以操作零或者米海尔与敌人战斗，前往目的地。达成委托后重复以上的过程。

结局相关



游戏中一共有4个结局，完成第一个A结局需要完成5章的内容，通关A结局之后玩家可以在任务选择中选择进入分支路线B，当中共有5节，完成后玩家就达成了B结局。继续完成后玩家可以进行分支路线C，当中也有5节需要完成。在完成分支路线C之后可以完成异节，这是剧情补完用的故事，一共3节。完成后解锁分支路线D，需要注意的是玩家必须完成100%的武器收集才能进入这个结局的路线，一共有9节需要完成。要想达成全武器收集，需要开启游戏中的全部大宝箱、完成部分追加委托、购入全部武器并从使徒那得到。

追加委托

游戏中除了主线剧情之外，还存在名为“雅科儿的委托”的追加委托。这些追加委托的出现方式除了通过某个章节之外，还有完成某个追加委托后增加的方式。除此之外还有两种方式结合的追加委托，例如取得圣帝之棺的关键委托“神圣之书”时，就必须完成异节2并且先完成“蛙之毒针”才能达成。这些追加委托不仅会奖励玩家金钱和经验值，第一次完成的时候还会有武器、持有回复药数量+1和武器素材等奖励，建议玩家可以多多完成。由于游戏中的分支路线D必须收集全部的武器，因此一些武器相关的追加委托是必须要完成的。在后文的流程中，笔者会随着流程的增加而把这些关卡的获得奖励陈列出来以便玩家参考。一般而言，这些追加委托的难度都不算低，在完成的过程中无法带上使徒，也无法使用道具。而且大多数都有完成时间的限制，玩家挑战前要有充分的心理准备。

追加委托一般有以下几种要求：1、在限定时间内夺取足够数量的道具。在这个要求下，一般会有大量的敌人和BOSS级敌人登场，玩家需要击倒它们来迅速获得道具，选择发动咏唱模式的时机非常重要。而且玩家需要时刻留意弓兵的动向，因为很多时候道具就藏在这些弓兵身上而被玩家忽略。2、在限定的时间内开启3个特殊的宝箱。这几个宝箱一般都需要玩家连续打击才能开启。相对于其他追加委托来说，这是相对简单的模式，玩家可以发动咏唱模式迅速打开箱子。3、给料日。要求玩家在限定时间内获取更多的金钱并且生还。这种委托算是游戏给玩家的福利，开场后玩家的血狂量表全满，玩家

TIPS 应对不同的状况使用不同的武器是攻关的基本。

在攻击BOSS的时候BOSS会掉出金币给玩家收集，而玩家发动咏唱模式的一瞬间也会自动吸收全部的金币，因此找准时机发动咏唱模式是赚取大量金币的关键。在击倒委托要求的BOSS之后，系统会把玩家获得的金币乘以两倍。此时还会派出黄金士兵增援，只要玩家能在限定的时间内打倒黄金士兵，打倒一个获得的金币倍率会翻一番，要想获得大量金钱的话这个委托是首选委托。这么好的委托自然也不会随意开启了，玩家在第一次完成后需要完成同个国家的其它委托才能继续完成本类委托。委托名会以“还有X日”表示。4、挑战委托。在这个委托下玩家需要打倒斗技场给出的敌人，每通过一场都会获得一定金额的金币，每个人物都有规定的完成场数，完成后就能获得奖励了。

零战斗的基本知识

地面战斗是游戏中最主要的战斗方式，也是游戏中最主要的关卡组成方式。除了零之外，玩家也可以控制米海尔在地面战斗，但由于和零有着巨大的区别，因此在后文中再一同提及。

基本攻击和SP攻击

游戏的基本战斗系统类似传统的《三国无双》系列”，基本方式为□键的普通攻击配合△键的SP攻击。普通攻击的威力低，但可以迅速地形成连续攻击。SP攻击的威力高，但是使用的时候需要消耗SP槽。SP槽不足时是无法使用SP攻击或者无法用SP攻击形成连招。需要注意的是一旦SP消耗过度，有可能导致无法防御的情况发生。一般的打法为普通攻击接上SP攻击，根据使用SP攻击的时机区别，使用出的技能也有很大差异。具体的连招可以在游戏中按下方向键↑或者打开菜单确认。

防御、弹返和跨步



玩家在战斗中按下○键可以对敌人的攻击进行防御，防御并不只有面前的一个方向，而是360度全方位防御。但是需要注意的是防御会消耗SP槽，一旦SP槽不足的情况下将会被敌人破防陷入危机。

弹返是许多动作游戏中都具有的要素，在敌人攻击的一瞬间按下防御的话，能弹返敌人的攻击，使敌人陷入一定时间的硬直状态，利用这个时刻可以迅速给予敌人大伤害。对于某些被亡灵附身的敌人来说，弹返它的攻击也能让亡灵飞出，解除它的凭依状态。玩家可以根据具体情况灵活使用。但总的来说这些要素的意义并不太大，主要在于本作中敌人的攻击欲望相当强烈，被一大堆敌人围攻时很容易被敌人围攻致死，加上游戏存在掉帧的毛病，弹返的时机也不好抓，敌人的攻击力高，因此使用的风险非常大。

一般情况下，推荐使用跨步对敌人的攻击进行回避。跨步是指在战斗中按下R1键和方向键，会朝着玩家移动的方向冲刺。由于敌人繁多，因此建议经常使用跨步以回避敌人的攻击避免伤害。在对付大部分BOSS时，一般也会在敌人命中前使用跨步移动到敌人的攻击范围外进行安全的输出。跨步可以在空中使用形成空中冲刺，这也是通过一些落脚点的必备技能之一。在锁定敌人的情况下，向左右跨步可以绕到敌人身后。而在空中战的情况下，这也是控制米海尔回避的重要方式。

锁定操作

在游戏中按下L1按键时，游戏会自动锁定离玩家最近的敌人，以一个紫色的锁定框表示。在这个情况下，玩家的视角将以该锁定的敌人为中心进行移动。在锁定的情况下，利用右摇杆可以切换锁定的目标。需要注意的是在进行空中战的时候并不能利用L1的方式锁定敌人。锁定操作一般用于玩家需要迅速地杀死某个特定目标时使用，但由于视角是以锁定目标为主移动，因此其它敌人的攻击会看不到，从而带来危险，因此一般是需要利用跨步的方式边回避边攻击。而锁定会带来另外一个问题是误锁定，所以在敌人众多的时候，建议再次按下L1键来解除锁定，恢复默认视角。

召唤米海尔



一般在开阔的场地和大型敌人召唤的时候，地上会出现一个蓝色的魔法阵，玩家只要控制零走到该范围内按下○键就能召唤米海尔出来进行掩护攻击。但是这里需要注意的是有一些场景中需要先干掉杂兵再前进攻打BOSS，如果提前召唤有可能白白浪费攻击机会。还有一点需要注意的是由于游戏的机能问题，在米海尔攻击的同时会让帧数大幅度降低，反而可能给零带来危险。值得一提的是，如果在可以召唤米海尔的时候不召唤，打倒敌人后能获得额外的HP回复。

人物升级

游戏中存在经验值的设定，玩家打倒敌人时会在敌人身上显示获得的XP数值。在通关的时候也会显示在游戏中获得的XP多少，人物并不会在关卡中升级，而是统一到关卡结算画面中计算并且升级。零的等级关系到人物的HP槽、SP槽的长短，随着等级上升，零的HP槽会有所增长，能抵挡敌人更多次攻击。但由于游戏后期敌人的攻击力非常恐怖，因此更多要依靠自身的技术而不是人物能力。而SP槽的增加能让零使用更多的SP攻击并且更多地进行防御。

咏唱模式

游戏中的核心模式。和左上角的血狂量表相关，表示零的兴奋程度。打倒敌人或者受到伤害后就会缓慢积累，当血狂量表提升到一定程度后游戏会发出特殊的音效，而血狂量表也会发出光芒，在这个情况下按下L3和R3按键的话就能发动咏唱模式了。

在咏唱模式下，零无敌并且武器变更为双手，攻击力有了很大程度的提升，持续时间和血狂量表成正比。在游戏后期，由于敌人的攻击欲望高，HP厚，加上敌人数量多，一般需要发动咏唱模式来迅速

TIPS 在游戏的众多结局中，只有D结局为玩家解释了游戏中的剧情困惑，因此请玩家尽量玩到D结局。里面的某一小节剧情堪称游戏最大亮点。



秒杀敌人通过，可谓通关和挑战的利器。需要注意的是，如何分配好血狂量表也是战斗中需要掌握的技能，在发动过程中再次按下L3和R3键解除咏唱模式留有余力攻击剩下的敌人也是非常重要的策略。一般而言，在攻击一些大型敌人时，持续攻击会让它倒地带来大硬直，这时候就先可以解除咏唱模式，利用普通的连技攻击。而在“给料日”的关卡内，玩家分配好血狂量表也是达到黄金士兵的关键。当然咏唱模式也不是万能的，在面对其他咏唱者的时候，我方发动咏唱模式的话对方也会发动，这样的状况下和敌人硬抗是非常不明智的行为。骑乘米海尔时候也可以发动咏唱模式，在发动的一瞬间会在一定范围内形成冲击波，敌人也会受到伤害。米海尔自身也会进入无敌状态，在这个状态下很适合和敌人硬拼。

回复道具和战场道具

在战斗出发前，玩家可以在游戏菜单中选择购入道具。可以买到回复药，回复药分为小、中、大和完全回复，分别具有不同的回复效用，可持有的数量也有所不同。玩家可以通过某些追加委托来增加在战斗中可以携带的数量。一般而言建议玩家都把回复道具带上，有时候可以在玩家危急时刻帮上大忙。

玩家在游戏过程中会看到不少的道具，其中箱子内一般装有金币等素材，打破后在关卡通过后可以获得资金。而大箱子内装有关卡结算时追加的奖励，这些奖励除了有大量金钱外，还有武器素材和新武器。由于路线分支D必须玩家的武器收集率达到100%，因此收集大箱子是必不可少的一个条件。除了箱子外，游戏中还存在几种道具，蓝色水球状的可以回复零的体力，回复量和这个水球的大小成正比。红色球则是回复血狂量表的重要道具，一般而言得到一个就能发动咏唱模式了，请玩家在打碎箱子后要多多留意。



武器变更

游戏中有四种武器可以使用，分别为剑、枪、格斗装具和战轮。在游戏中按下L2键或者R2键就能开启武器轮，按下相应的按键就能装备相应的武器了。其中△键对应枪、□键对应格斗装具、×键对应剑、○键对应战轮。玩家需要熟悉地使用这几种武器以适应不同的情况，让游戏顺利通关。武器并不是最开始就出现的，最开始只能使用剑，其余的武器要随着流程的深入逐渐解锁。具体的武器性能和武器列表请参照后文的武器部分。



使徒

随着零打倒的咏唱者增多，可以将她们的使徒收归己有，一共有4个人存在。只要超过3个人玩家就可以在菜单中的“使徒编成”，玩家可以自由选择出击的人物，一次最多能出击两个人。当然并不是全部的关卡都能带上使徒，在某些关卡中使徒死去或者在追加委托中就没法带上。但说句实话，由于AI的低下，这些使徒并不能发挥什么作用，就连当肉靶子的作用都没有。而使徒最大的意义就在于只要连续带上使徒就能从他们那里各自拿到一把武器，这也是完成武器全收集的必备要素之一，请玩家不要忘记。

米海尔战斗的基本知识

在游戏中玩家需要操作米海尔进行战斗，其中包含有空中战和地上决战两种方式，根据方式的不同，所使用的技能也会有所差异。

空中战

游戏中存在着不少空中战的关卡，除了最基本的系统控制前进方向之外，还有部分模式需要控制米海尔自由飞翔以破坏关键目标。在空中战时，按下□键可以发射火球，这是最基本也是最有效的攻击方式。而玩家只要紧按下□键就能对复数的敌人进行锁定，松开后就会放出威力较小的追踪火球攻击。如果在系统控制前进方向的关卡中能把出现的空中敌人全部击落的话，一般会有特殊的额外奖励可以获得。按下R1键或者○键，配合方向键可以对敌人的攻击进行回避。发动咏唱模式之后，会以米海尔为中心放出冲击波，周围的敌人都会受到伤害，而且自身变为无敌状态，可以持续而安全地对敌人进行输出。在可以自由操作飞翔方向的关卡中，当玩家前进的锁定框变为红色时候就表示前方有敌人可以进行攻击，玩家按下△键可以进行SP攻击，以向前突击的方式给敌人带来大伤害，这也是控制米海尔给部分敌人带来大量伤害或者打出敌人硬直的重要方法。在空中按下○键可以对地面发动突击，同时也会切换到地上决战模式。

地上决战模式



当米海尔从空中转移到地上时就变为地上决战模式，在这个模式里招式会发生一定的变化。原本按下○键的地面突击会更改为尾巴攻击，在地上划一圈攻击身边的全部敌人。按下△键为火焰吐息，能对前方的大量敌人带来伤害。只要在地面上连续按两下×键就能进行振翅，切换为空中战的模式。

音乐模式

这是游戏中的最后一关采用的模式，米海尔的移动方式由系统决定，玩家能做的只有在光环靠近的时候，按照游戏的音乐节奏按下○键进行防御。话虽这么说，但这却是游戏中最难的游戏模式。

TIPS 由于游戏的掉帧现象严重，在面对大型敌人时要注意好自己的位置，否则可能死了自己都不知道理由。

武器相关

游戏中存在着4种武器，共有50把，每一把对应完成率的2%，各有各的动作和性能，这也是游戏中最值得研究和最好玩的部分。除了最基本的武器强化之外，玩家还可以看到隐藏在每把武器身后的故事。而如果玩家想要完成全部的结局，全武器收集也是进入D结局的必要条件。

武器购入和金钱

游戏中有大量的武器需要玩家在游戏过程中购买，会随着玩家的深入逐渐解放可购买的武器。因此要想收集齐全部的武器，购入全部的武器是必不可少的行动。想迅速进入D结局的玩家，建议不要升级任何一把武器，把钱全部存着留待购买武器即可。

说到了购入武器，自然少不了游戏中的金钱了。在游戏中金钱比经验值重要得多，玩家可以利用金钱购买道具、武器素材和回复药。金钱的入手途径除了完成关卡奖励之外，在战斗中只要杀敌或者打破箱子都可以获得各种各样的道具，这些道具会在关卡结算的时候换算成金币奖励给玩家。玩家还可以通过打破游戏中隐藏的各种大宝箱来获得大量的金钱奖励，全部存下来的话金钱保有量很客观。这里还对应着一个奖杯，因此建议玩家先不要购入任何的武器或者武器素材，等到跳出金钱相关的奖杯之后再大肆购买。

如何优雅地华丽地赚钱？

在游戏中金钱可以购买和升级武器，如果要想进入最后一个结局，必然要购买游戏中的全部的武器。而且全部武器升级满还对应游戏中的一个金杯。鉴于游戏金钱的重要性，如何赚取金钱就变得相当重要了。最好的方式当然就是通过追加委托的任务了，由于委托中有给料日的存在，玩家可以利用给料日赚取大量的金钱。利用这种方式的关键在于发动咏唱模式的时机，发动后还有能吸收全部金币的功效。开场时血狂量表全满，玩家可以保证自己迅速打死BOSS保证金币倍率。之后在黄金士兵出现的时候发动咏唱模式来迅速吸取全部的金钱，杀死一个黄金士兵。之后会出现两个黄金士兵，玩家可以利用最后剩下的血狂量表一次性秒杀两个黄金士兵，这样一来一次赚取十多万的金币就不成问题，也足够买上几把武器了。当然如果玩家把握得好，再多杀几个黄金士兵赚取更多倍率的金币能让效率成倍上升。当然给料日的委托并不是时刻都能开，所以可以先挑选一些完成速度快且有一定回报的委托刷，像是笔者就习惯利用海之国的"希求之书"委托，每次完成委托的时间都极短，大大地增加了刷钱的效率。

武器强化

在游戏中可以对武器进行强化，在强化的过程中需要武器素材。武器素材分为铜、银、金、白和黑，共有5个阶段。每把武器升级所需要的武器素材是不同的，越高级的武器升级就需要越高级的武器素材和更大量的金币。武器强化的幅度和使用的武器素材有很大关系。当然，武器强化并不是无止境的，玩家最多只能将一把武器强化到LV4，此时武器会发出紫色的光芒，玩家也可以在画廊中看到该武器的完整故事。不过在流程中有一把武器是例外的，那就是零的剑会随着流程和米海尔的强化而强化，在D结局中也能升级到最高的Lv4，此时的攻击力和能力在游戏中都是数一数二的。因此如果只是为了用剑而去升级其它武器的话会有些浪费，直接使用这一把就好了。

武器强化的时候有时候会让武器的Size也有所变化。游戏中有三种Size的武器，分为S、M和L。武器的尺寸越大，玩家



可以连续攻击的次数就越少，攻击速度越慢，招式变化也越少，但是攻击力会比较高，范围会比较大，如何取舍就要看玩家自己的喜好了。

基本武器招式

每一把武器都有不同的连招，以下是不同武器下普遍的连招动作。

剑	
攻击名称	连击方式
回转斩	△
四连击	□□□□
八连击	□□□□□□□□
地震击	四连击后△
空中二连击	空中□□
胄割り	空中△

枪	
攻击名称	连击方式
五连击	□□□□□
突击(连击)	□x1～5后△(可连按)
突击(蓄力)	△
突进	△
空中攻击	空中□
滑空突击	空中△

格斗装具	
攻击名称	连击方式
六连拳	□□□□□□
乱舞攻击	△(可连按)
空中二连击	空中□□
落下踢	空中△

战轮	
攻击名称	连击方式
四连击	□□□□（可蓄力）
投轮击(回转)	□x1～4后△（可蓄力）
投轮击	△（可蓄力）
空中攻击(范围大)	空中□□（可蓄力）
空中攻击(范围最大)	空中△（可蓄力）

全武器数据及入手方式

由于游戏中的D结局路线需要收集全部的武器，因此这里给出全部武器的入手方式供玩家查缺补漏，希望玩家可以尽快进入最后的结局分支。

剑：18种					
名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
零之剑	1	24	M	–	初期装备
	2	70	M	–	
	3	117	M	–	
	4	271	M	–	
断罪的咆哮	1	42	L	–	店：3700G
	2	55	L	铜、3100G	
	3	68	L	铜、3600G	
	4	134	L	银、19100G	
千年树的歌声	1	26	S	–	宝：一章一节
	2	36	S	铜、2600G	
	3	57	M	铜、3000G	
	4	122	M	银、19100G	

TIPS 游戏中的大宝箱相当珍贵。请玩家尽量全部收集。



剑：18种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
高洁的饰剑	1	41	S	–	宝：二章 一节
	2	51	S	铜、6500G	
	3	60	S	铜、7500G	
	4	70	S	铜、8600G	
雷王	1	35	S	–	店：7700G（二章一节完成后）
	2	46	M	铜、6500G	
	3	54	M	铜、7500G	
	4	87	M	银、19100G	
处女之罪	1	109	M	–	完成委托“森林的传统工艺品”的初次奖励
	2	123	M	铜、15400G	
	3	138	M	银、18200G	
	4	152	M	银、20800G	
圣徒的炼狱	1	83	S	–	店：21000G(三章六节完成后):
	2	93	M	银、17700G	
	3	102	M	银、20700G	
	4	134	M	金、43000G	
血暝刀	1	127	M	–	店：37800G（五章二节完成后）
	2	146	M	金、32200G	
	3	158	M	金、37600G	
	4	170	M	金、43000G	
虚假的契约	1	104	S	–	四章完成后
	2	114	S	银、26600G	
	3	124	M	银、31000G	
	4	142	M	金、43000G	
断铁块	1	95	S	–	完成委托“流星石”的初次奖励
	2	173	L	白、54200G	
	3	221	L	白、63300G	
	4	345	L	黑、107100G	
圣女之焰	1	117	S	–	宝：B分支一节
	2	134	M	金、41200G	
	3	144	M	金、48000G	
	4	154	M	金、54900G	
月光与暗	1	142	L	–	宝：C分支一节
	2	156	L	白、54200G	
	3	166	L	白、63300G	
	4	215	L	黑、107100G	
天翔苍雷	1	121	S	–	店：50400G（B分支二节完成后）
	2	138	M	金、43000G	
	3	168	M	白、63300G	
	4	178	M	白、72300G	
谋略与背德	1	129	S	–	使徒圣特亲密度上升
	2	150	S	白、54200G	
	3	208	M	黑、93700G	
	4	218	M	黑、107100G	
少女之泪	1	123	S	–	宝：C分支三节
	2	131	S	白、57900G	
	3	168	S	黑、93700G	
	4	177	S	黑、107100G	
圣帝之牙	1	136	M	–	店：60900G（C分支一节完成后）
	2	146	M	金、51900G	
	3	155	M	金、60600G	
	4	169	M	白、72300G	

剑：18种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
狮子王的野太刀	1	162	L	–	店：73500G（异节1完成后）
	2	172	L	白、63300G	
	3	205	L	黑、93700G	
	4	215	L	黑、107100G	
悲怆之棘	1	143	S	–	店：75600G（异节2完成后）
	2	152	S	白、65100G	
	3	187	M	黑、93700G	
	4	261	M	黑、107100G	

枪：12种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
扭曲的饥饿	1	66	S	–	一章完成后
	2	83	S	铜、4500G	
	3	99	M	铜、5300G	
	4	116	M	铜、6000G	
友爱之枪	1	73	S	–	完成委托“打火石”的初次奖励
	2	88	S	铜、7900G	
	3	102	S	铜、9200G	
	4	145	S	银、19100G	
雷姬	1	98	L	–	宝：二章五节
	2	115	L	铜、9600G	
	3	168	L	银、16700G	
	4	186	L	银、19100G	
千年树的叹息	1	133	M	–	店：20600G（三章四节完成后）
	2	164	L	银、17300G	
	3	219	L	银、20200G	
	4	311	L	金、43000G	
守护者的宣誓	1	106	M	–	店：12400G（二章完成后）
	2	147	M	铜、10300G	
	3	183	M	银、16700G	
	4	203	M	银、19100G	
王位篡夺者之枪	1	145	S	–	店：25200G（四章一节完成后）
	2	169	M	银、21200G	
	3	245	L	银、24800G	
	4	311	L	金、43000G	
奇术师之杖	1	153	S	–	店 :37800G（五章一节完成后）
	2	173	S	金、32200G	
	3	187	S	金、37600G	
	4	201	S	金、43000G	
血龙之焰	1	226	L	–	店：48300G（B分支一节完成后）
	2	245	L	金、41200G	
	3	368	L	白、63300G	
	4	478	L	黑、107100G	
堕天的罪孽	1	226	M	–	使徒迪特亲密度上升
	2	262	M	白、54200G	
	3	415	M	黑、93700G	
	4	435	M	黑、107100G	
夜叉暝楼	1	183	M	–	宝：五章 三节
	2	199	M	金、35800G	
	3	236	L	金、41800G	
	4	390	L	白、72300G	



TIPS 刷钱要灵活使用给料日委托和高奖励的组合。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

枪：12种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
圣帝之泪	1	243	L	–	店：56700（B分支完成后）
	2	260	L	金、48300G	
	3	291	L	白、63300G	
	4	378	L	黑、107100G	
终末警钟	1	342	L	–	宝：C分支四节
	2	364	L	白、59700G	
	3	456	L	黑、93700G	
	4	574	L	黑、107100G	



格斗装具：11种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
自虐的悦极	1	93	M	–	二章完成后
	2	107	M	铜、10300G	
	3	152	L	银、16700G	
	4	169	L	银、19100G	
冰冲之拳	1	109	S	–	店：15900G（三章一节完成后）
	2	125	S	铜、13300G	
	3	147	S	银、16700G	
	4	163	S	银、19100G	
金刚华	1	133	M	–	宝：三章三节
	2	143	L	铜、15100G	
	3	159	L	银、17800G	
	4	236	L	金、43000G	
圣帝之爪	1	127	M	–	店：25200G（四章一节完成后）
	2	141	M	银、21200G	
	3	155	M	银、24800G	
	4	196	M	金、43000G	
深红闪针	1	147	M	–	宝：五章二节
	2	160	M	金、32200G	
	3	164	L	金、37600G	
	4	177	L	金、43000G	
绀碧之腕	1	173	M	–	完成委托“彗星石”的初次奖励
	2	189	M	金、37600G	
	3	204	M	金、43900G	
	4	218	M	金、50100G	
魔王之焰	1	211	S	–	宝：B分支三节
	2	227	S	金、44800G	
	3	245	S	白、63300G	
	4	259	S	白、72300G	
骑兵长的铁铠	1	207	S	–	使徒戴卡特亲密度上升
	2	240	S	白、54200G	
	3	317	M	黑、93700G	
	4	332	M	黑、107100G	
杀戮荆棘公主	1	210	M	–	店：71400G（C分支完成后）
	2	223	M	白、61500G	
	3	273	M	黑、93700G	
	4	286	M	黑、107100G	
狂王的玩具	1	215	M	–	店：63000G（C分支二节完成后）
	2	218	L	白、54200G	
	3	279	L	白、63300G	
	4	362	L	黑、107100G	

格斗装具：11种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
封戒冥王	1	287	M	–	宝：异节1
	2	304	M	白、63300G	
	3	364	M	黑、93700G	
	4	381	M	黑、107100G	

战轮：10种

名字	LV	攻击力	尺寸	强化素材	入手方法
冥府绝轮	1	60	M	–	三章三节完成后
	2	68	M	铜、15100G	
	3	76	M	铜、17600G	
	4	84	M	银、20300G	
雷霆旋戟	1	83	L	–	三章四节完成后
	2	94	L	银、17300G	
	3	138	L	金、37600G	
	4	148	L	金、43000G	
恸哭圆环	1	68	M	–	宝：四章二节
	2	75	M	银、23000G	
	3	82	M	银、26900G	
	4	89	M	银、30700G	
绀碧锐刃	1	66	S	–	店：21000G（三章完成后）
	2	73	S	银、17700G	
	3	81	S	银、20700G	
	4	88	S	银、23600G	
贵妇人的舞蹈	1	106	M	–	店：37800G（五章二节完成后）
	2	116	M	金、32200G	
	3	125	M	金、37600G	
	4	135	M	金、43000G	
理之神判	1	107	M	–	使徒欧克塔的亲密度上升
	2	125	M	白、54200G	
	3	165	M	黑、93700G	
	4	172	M	黑、107100G	
维德佛尼尔刃根	1	108	S	–	店：60900G（C分支一节完成后）
	2	119	S	白、54200G	
	3	133	M	白、63300G	
	4	172	M	黑、107100G	
天翔碧风	1	81	S	–	店：44100G（五章完成后）
	2	88	S	金、37600G	
	3	94	S	金、43900G	
	4	120	S	白、72300G	
寡妇之罪	1	139	L	–	店：71400G（C分支完成后）
	2	178	L	白、61500G	
	3	217	L	黑、93700G	
	4	228	L	黑、107100G	
圣帝之棺	1	126	M	–	完成委托“神圣之书”的初次奖励
	2	134	M	白、68700G	
	3	172	L	黑、93700G	
	4	180	L	黑、107100G	



TIPS 如果不追求奖杯的话，追加委托可以只完成武器相关的部分。

武器故事

游戏中每一把武器的背后都隐藏着一个动人的故事，玩家可以在菜单中的画廊模式中查看。但是需要注意的是每一把武器都必须升级到LV4才能查看完整的故事，感兴趣的玩家不妨去看看！由于中文版的加入，玩家现在可以无障碍地感受当中的故事！



武器评价

剑是游戏中最基本的武器，也是使用频率最高的武器。最强武器当属零的剑了，技能多威力大，因此建议以这把武器作为首选武器。剑的能力相对平衡，攻击速度快，范围也不错。就是面对远程的敌人比较吃亏，也无法打破不死族和持盾敌人的防御，但除去这些外应该是玩家输出的首选武器。

枪在近战武器中拥有优秀的攻击范围，也是游戏中威力最大的武器，但是攻击速度慢，招式变化也不算多。主要用在打破敌人的防御以及对咏唱者战中使用，强大的攻击力能给敌人重创，只是自身也要小心武器带来的硬直。

格斗装具拥有最快的连击速度和最小的硬直，连续的攻击能给单体的敌人带来重创。可惜武器的攻击范围确实太小，在游戏后期的实际意义并不算大。

战轮拥有最大的攻击范围，也能作为远程武器攻击远处的敌人，而作为近战武器时拥有全武器最广的范围。主要用途用来攻击远处的敌人，而且复数的锁定在面对某些BOSS的时候有奇效，某些机关也需要利用战轮的能力来打开。但是由于武器的攻击力确实太低，在后期几乎没什么实用性。

流程攻略

剧情梗概

在很久很久以前，这片大陆被战乱和苛政所统治。而在饱受折磨的人们面前出现了被称为"咏唱者"的女神们。女神们利用歌发挥的魔力打倒了各地的领主，让这片荒废的土地恢复和平。而女神们被尊称为"咏唱者"守护这个世界。咏唱者中的"一"拥有强烈的守护世界和平的愿望，因此站立在了世界的顶点。但在某一天，出现在一等人面前的是她们的姐姐，被称为"零"的咏唱者和龙一起出现。而她的能力也被称为最强。

为什么零出现在一等人的面前？又想杀死她们？

为什么她和龙一起行动？

而咏唱者到底又是什么？

世界再次陷入了混乱。

零章

游戏开始就是教学模式，采用□为普通攻击、○为防御、△为SP攻击、×是跳跃。R1加上左摇杆是回避、L1锁定、L3按键是地图的放大和缩小。解决几个敌人后往前会遇到持有护盾的大型敌人，这时候只要绕到它们身后攻击即可。继续往前会遇见持有大剑的巨人，由于攻击缓慢并没有什么威胁，只需要绕到它的身后一顿猛攻即可解决。击倒巨人后龙会为零抵挡住敌人，继续前进。这里可以进入咏唱模式，只要左边的血狂量表满了，同时按下L3和R3键就能发动，发动时左边的血狂量表会减少，速度和各方面的能力都有大幅度的提升。桥上有几波敌人，都不难解决。但是要留心当中的弓箭敌人，被打到还是很疼的。迅速接近后优先解决即可。

进入剧情，会以HP全满的状态和四姐妹进行战斗。这里只要利用回避冲刺和敌人拉开距离，配合防御将四人分开，不过这里只要坚持一段时间之后她们就会转移离开。这里要和一召唤出的Boss加百列进行战斗，也是坚持一段时间即可。零失去了一条手臂，关键时刻龙米迦勒保护了零。



一章 海之国

剧情梗概

这是六姐妹之间的故事，由咏唱者保护的这个世界，由海之国、山之国、森之国、砂之国和教会都市组成。但这六姐妹当中，有一个人想要杀掉全部的咏唱者，杀掉其他的五姐妹，那就是背叛的咏唱者零。自从教会都市一战失败以来，她就躲在海之国进行疗伤。

一年后……即使是现在她依然做着米迦勒的梦。但现在的她已经有了转生后的龙伙伴米海尔。可是现在的它不谙世事，总想着用对话解决问题。但在零的要求下，它还是攻击军舰，一起前往五那里。



TIPS 如果不是为了武器故事和奖杯，前期的武器完全不用消耗金钱升级。

第一节



清醒后到桌上检查物品，随后出去小屋。和转生后的龙米海尔发生剧情，往前追逐它。路上的箱子可以打碎，有金钱可以获得。往前发生对话，有大宝箱可以取得武器。往悬崖上方，发生剧情后开战。现在的零能力并不如以前那么高，因此需要小心一点。看到敌人有攻击态势就要准备好防御或者回避。走到悬崖边往右前进，别忽略中间的大宝箱，里面有武器素材。继续往前，在敌人上方跳下来的悬崖上有大宝箱存在，里面有金币。往前的话敌人有弓箭手在，优先解决后通过大门。这里需要解决掉 20 个敌人才能继续前进，建议先往左边干掉弓箭手后再解决剩余敌人。中间有召唤阵可以召唤米海尔过来帮忙，它会进行空中支援。如果 HP 不够周边的箱子可以回复。打败后可以在小店前按下○键，以后可以购入道具武器等。关卡完成，会根据玩家的表现进行评价并获得经验值，获得的经验值可以为零进行升级，并且能通过清算关卡获得道具武器等。

宝箱

千年树的歌声 Lv1
武器素材(铜)
1500G

第二节

在出发前可以先和米海尔对话,出发前往海岸部分。开始后身后有箱子,不要遗漏。在往前的门那有个枪兵会突击,只需要闪避开然后猛攻即可往前。这里有敌人登陆,建议先解决弓箭手后前进。继续往前的位置,需要解决 10 个敌人,有 6 个是弓箭手建议迅速解决,敌人攻击时候记得回避。剩余的 4 个敌人会从海岸登陆,均为枪兵,按照之前的方式搞定。这里的箱子都是回复用的,不要遗漏。

继续前进是检查点,在上桥前下面有个大宝箱,里面有金币。经过连接对岸的桥上有两个枪兵,一出现就使用突击,可以防御或者先往后跳后反击。过桥后上方高台有个大宝箱。前进到有大门挡住的地方时,从左边往上跳到右边就能绕过去。来到小屋位置,右边有个大宝箱可以获得金币。来到地图尽头进行 BOSS 战。胜利后海上浮起平台,本关胜利后开始有委托任务。

BOSS战：巨灵



它的战斗模式非常单调，只会挥动棍棒，范围为它前方的 180 度，并且从上方叩击。只需要回避到它的身后就能顺利躲过。在离它远一些的距离时它会使用冲刺，使用后有较大硬直。这时候需要回避后猛攻即可。由于它的招式都有很明显的起始动作，并不难对付。只要回避攻击后猛攻即可，等到合适的机会解放咏唱模式攻击能给它大伤害。但是由于它的 HP 比较厚，因此稳扎稳打比较安全。其实它不是最大的敌人，最大的敌人是那糟糕的视角。

宝箱

600G
武器素材(铜)
1200G

第三节

这里的目标是前往海之神殿，通过桥梁时有两个弓箭兵，小心即可。往前断桥处，可以先跳下去取得大宝箱。往前跳时可以在跳跃的过程中按下 R1+ 方向键，可以移动地更远。往下平台需要干掉十五个敌人。注意先干掉船上的弓箭兵就没有难度。通过检查点往城壁时，有持有盾的敌人在，远方也有敌人的炮火支援，这里需要躲避地面红色的标记，尽快清理敌人。可以故意往敌人在的地方站，让他们自家的炮火攻打自己人。通过后会有敌人上岸，这里的断壁下方有大宝箱可以取得，敌人的攻击非常密集，尽快躲到城内，入口处有另外一个大宝箱可以获得。走到平台后进行空中战，记得使用锁定以锁定炮台，注意升降就能轻松解决。

宝箱

800G
1600G
武器素材 (铜)

第四节

剧情后开战。

BOSS 战：法奈尔



敌人的基本攻击方式会从水中沿着左右或者上下喷水，这时候只要连按 R1 就能轻松躲避。另外一种攻击方式会在水中形成连续的水柱，只要在陆地上就能轻松躲开。在敌人喷水攻击的空隙中，使用米海尔的突击，两次就能把敌人撞到陆地上猛攻即可。连续几次就能轻松胜利。通关后能取得武器素材（铜）、枪，迪特会加入成为使徒。

雅科儿的委托

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
被爱之石	剑限定	5:00	回复药（小）的持有上限+1	350	500	一章二节通过后	抢夺“碧色之石”7个。
说明：需要杀敌25个人，而且还有持有爆弹的敌人出现，留心且稳扎稳打即可。							

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海的联络方法	剑限定	2:30	武器素材（铜）	700	900	完成委托“被爱之石”后	抢夺“水牛的角笛”8个
说明：需要杀敌25个人，而且还有持有爆弹的敌人出现，留心且稳扎稳打即可。							

TIPS 咏唱模式是游戏中的最强武器，是攻略众多难点BOSS的关键，时刻要注意自己的血狂量表以便在紧急时刻可以发动。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
守护之石	剑限定	5:00	武器素材（铜）	350	500	一章三节通过后	抢夺3个“桃色之石”
说明：打开三个宝箱即可，没必要攻击敌人。							

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海的远距离联络方法	剑限定	2:30	武器素材（铜）	700	900	完成委托“守护之石”后	抢夺3个“独角鲸的角笛”
说明：打开三个宝箱即可，没必要攻击敌人。							

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
海之国的发薪日	–	0:45	–	–	–	一章完成后	限定时间内零存活并赚取金钱
说明：攻击巨灵能取得金币，达到它后会出现黄金士兵，持续攻击也能获得金币。							





二章 山之国

剧情梗概

击败了五的零，抢夺了使徒迪特并向山之国迈进。山之国由清廉的四守护，具有难攻不落的天险。

迪特：“四是个什么样的人？”

零：“是个处女。”

（注：由于咏唱者在那方面会有强烈的欲望，所以可以看出她的大致性格。但实际在官方的小说中，她和使徒相处的时会故意不关房门，无奈她的使徒是个受虐狂，在这方面完全无主动性）。

艰难地打败地狱三头犬时，零遭到敌人的致命一击，但从她的手臂处又长出了一朵大花，另一个血淋淋的她从花里面出来，这就是零的咏唱者再生能力。经过寻找，尽管多次落空，零一行人还是找到了四的空中神殿。尽管四不想战斗，零还是步步紧逼。击败她的战舰之后，零装作人格恢复，骗取了四的情报之后，残忍地杀害了四。



第一节

和米海尔对话后出发，在这一节开始可以使用枪。枪具有大范围的攻击以及高威力，也能让敌人的防御崩溃，但速度较慢。按下L2或R2能进入武器选择界面选择喜欢的武器进行攻击。到中间的断崖位置同样需要灵活使用空中冲刺移动，掉下会损失HP并重来。通过后有分支路，往右可以取得大宝箱。往左前进，爬上悬崖后敌人抵挡的反方向位置有个大宝箱。这里需要用枪来让敌人防御崩溃。这里会出现新的投弹敌人，注意脚下的目标即可。往下跳，先干掉投弹的敌人之后，召唤米海尔过来扫荡敌人。继续往前，顺着检查点右边的道路上去有大宝箱可以取得。惯例优先干掉拿弓的敌人，往前进行BOSS战。打掉它两个头之后它会逃跑，继续前进依旧需要利用枪来打掉敌人的盾，再和地狱三头犬战斗。



BOSS战：地狱三头犬

场地上可以召唤米海尔掩护，它会利用火球攻击它，偶尔还能中断攻击，建议一到就马上召唤。它的攻击方式有向前喷火和往前撕咬（有较长的准备动作，由头的数量决定撕咬次数），只要回避开它的攻击，从侧面猛攻即可。打掉它两个头后会撤退。继续前进遇见它时，会增加一招扫尾的动作，看到它的尾巴发光时就闪避离开即可，范围很大，因此离开的距离要把握好。

宝箱

高洁的饰剑 Lv1
3700G
武器素材（铜）

第二节

和米海尔对话后进入关卡。开始后往深处前进，来到上层后要小心敌人的冲刺攻击。进入驻扎地之后要干掉二十个敌人才能开门，注意弓箭手并提前干掉上方的炮兵即可继续前进。在离开前门附近有一个大宝箱。继续前进，这里有炮兵敌人，提前干掉，而高台上也有弓箭手，注意落脚点即可。到中央广场需要和大量士兵以及三只巨魔战斗，由于可以召唤米海尔，因此并不难对付。继续往前需要在广场和巨灵战斗，依然可以召唤米海尔，但是要小心它的火焰会让游戏大幅度掉帧。攻击到巨灵的铠甲掉落后，它会变黑，攻击力大幅度强化需要小心。玩家也可以发动咏唱模式迅速将它解决。

之后是喜闻乐见的卖萌剧情，检查点过后进入大门，右边平台上有一个大宝箱，继续前进进入山洞，建议先干掉上方平台的炮击兵后再下来清理敌人。在几个持盾的敌人身后有一个大宝箱，但是要小心后面的炮击兵。继续前进后需要干掉20个敌人，利用大范围的连续技即可。之后需要干掉15个敌人，由于都是枪兵因此要小心，这里可以召唤米海尔掩护，等它来到后就方便许多了，之后顺利过关。

宝箱

1300G
2500G
武器素材（铜）



第三节

这里需要干掉20个敌人和5个炮台，杂鱼可以先不管，先利用锁定把炮台给轰掉之后再攻击敌人，之后需要攻击大型炮台，利用突进攻击可以对其造成大伤害。检查点后需要面对三只巨灵，这时只需要降落到地上，利用△键的火焰吐息就能轻松取胜。

TIPS 有时候确实打不过的时候，可以故意让敌人打中以积累血狂量表开启咏唱模式。

第四节

对话后出发，这次的场地是雪山。在有分支路的地方往左，这里有一堆持盾的敌人，干掉后里面有一个大宝箱。折返后往右边的道路，这里开始有被凭依的敌人在，各方面能力比起一般的敌人会有所上升，最麻烦的是攻击没有硬直，因此要以防御为主要手段。在这里往左下角走，可以找到大宝箱。继续前进会来到一个广场，这里需要打倒15个敌人，因为都是凭依状态，建议开启咏唱模式迅速清理。

雪崩后有检查点，这里的木制平台先不要上去，找到落脚点可以往上跳跃取得大宝箱。之后随着平台往上，之后进行BOSS战。



BOSS战：巨人剑士・一型

巨人的速度非常缓慢，在出招前有非常明显的出招动作，因此只要小心并不算困难。它的基本攻击方式是连续攻击，范围巨大，建议看到前要先进行回避，如果嫌麻烦其实也可以硬抗下。一定时间后米海尔出现进行支援。玩家只要猛攻巨人脚下它就会跪下，对着头打就能轻松取胜。

第五节

这一节的舞台是塔，前进到有分支路的地方时往右，由于地面是空的，因此需要跳跃并利用R1前进，这里可以取得大宝箱。回去往左，在广场内需要和5个亡灵以及士兵战斗，如果敌人被凭依，可以利用弹返将亡灵弹出来。通过后有移动平台，注意脚下跳起后调整前进方向向冲刺即可。往前有一堆敌人，如果不想战斗可以跳到移动平台的上方直接通过，在另一个广场需要和地狱三头犬战斗，由于可以召唤米海尔，因此并不算难。击败它后有检查点。

继续前进，击败几批敌人后，跳上一个会上下浮动的平台可以取得一个大宝箱。继续前进会有几个连续的漂移平台，等到平台靠近时利用空中冲刺就能顺利通过，但掉帧是最大的麻烦。在进入广场前打碎外面的箱子可以回复HP，这里需要和巨人剑士・一型战斗，由于有米海尔的掩护，也不算困难。胜利后可以从它出现的位置取得大宝箱。

宝箱

- 5500G
- 武器素材(铜)
- 雷姬 Lv1

第六节

这一节开始是空中战，既可以单发攻击，也可以按住□键锁定复数敌人后进行追尾攻击。这里如果可以把翼龙全击破的话会有特别的经验奖励。遇见红色甩石头的翼龙单发是搞不定的，因此需要在不锁定的状态下连续攻击。见到四时，和亚马罗斯战斗。胜利后取得武器素材（铜）、自虐的悦极、飞空艇。戴卡特加入成为使徒、米海尔升级、零之剑升级到Lv2。

BOSS战：亚马罗斯



空中战，首先需要在限定的时间内击破敌人的四个部位，由于部位内部的核心会不停地移动，因此掌握好它的移动规律相当重要。结合锁定和非锁定状态猛攻，而敌人的小炮台利用锁定攻击一次性解决就可以了。在时间来不及的时候发动咏唱模式迅速破坏。破坏后战斗进入第二部分，需要瞄准中间的核心并且回避敌人的攻击，注意的是这个也是有限定时间的。解决后就能取得胜利，由于敌人的攻势很猛，建议带上回复药以防万一。



雅科儿的委托

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
打火石	枪限定	1:30	友爱之枪 Lv1	1200	1200	通过二章二节后	夺取7个“打火石”

说明： 敌人有30个，没什么好说，全部杀掉即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
红色辣爪	枪限定	1:30	回复药(中)的持有上限 +1	2400	2000	完成委托“打火石”	夺取8个“鹰爪”

说明： 由于当中混有巨魔所以要注意，敌人大量聚集时活用炸弹会比较好。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
琥珀石	枪限定	2:00	武器素材（铜）	1200	1200	通过二章五节后	夺取3个“琥珀石”

说明： 有3个宝箱，由于只能使用枪攻击，因此可以利用连击破坏。第一个和第三个宝箱有巨魔守着，不过并没什么难度。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
褐色硬爪	枪限定	1:30	武器素材（铜）	2400	2000	完成委托“琥珀石”后	夺取3个“鹫爪”

说明： 开启3个宝箱，具体方式和“琥珀石”委托没有区别。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
山之国的发薪日	–	0:45	–	–	–	二章完成后	限定时间内零存活并赚取金钱。

说明： 攻击巨人剑士・一型能取得金币，打倒它后会出现黄金士兵，持续攻击也能获得金币。

三章 森之国

剧情梗概



杀害了四的零一行人，朝着下一个目的地，三居住的让人发狂的森林出发。原本以为有飞空艇能让旅途变得轻松，但是刚刚出发就被森林中的敌人给轰下来了……零大怒，对敌人进行了血洗。虽然

TIPS 对付咏唱者的时候尽量不要使用咏唱模式，否则会让自己的HP遭受大伤害。

和米海尔分散了，但两只不知好歹的妖精出现，透露了它的行踪。救出米海尔后，找到精灵并得知三就在森林的神殿里面。但是精灵之王太吵了，零直接把它干掉。就在迷途中，三的使徒欧克塔加入。三的恶趣味是改造自己的士兵，击败了三之后，米海尔发狂吃掉了三，就在这时二的使徒圣特出现，带走了米海尔。

第一节

调查飞空艇，想要取得更多的道具就必须找到钥匙，现在先不管朝着关卡迈进（不过实际上这只是个噱头）。干掉前方的敌人后，到能往上跳的高台可以发现有大宝箱，利用空中冲刺冲过去即可，挡路的树藤可以砍掉。往前会被敌人困在一个区域内和新敌人不死族战斗，特征是一旦打倒它空血要继续攻击，否则会复活。干掉它们后有检查点，往前有大宝箱可以取得。继续前进在有大量弓兵的地方跳上平台取得大宝箱。走到尽头和BOSS不死巨灵战斗。走到尽头章节完成。



BOSS战：不死巨灵

虽然和之前的怪物有所类似，但有一招踩踏地面的技能，踩踏时周围都会受到冲击。防御力高很耐打，建议这里使用咏唱模式，几下就能把它和周围的杂鱼清理干净后和它慢慢周旋。由于它的行动缓慢，因此并不算威胁，一有机会就使用咏唱模式攻击吧。

宝箱
5100G
2500G
武器素材(铜)

第二节

刚刚开始就会遭受敌人的猛烈攻击，按照惯例先击败弓箭兵为上。跑到有木藤的位置，砍掉木藤可以取得大宝箱。继续前进会遇见巨怪，只要击败五只就能通过，这里的高台也有大宝箱可以取得。这些家伙外强中干，攻击范围一般只有自己前方，因此只要绕到它们身后就能轻松地虐杀它们。通过后有检查点。

继续前进到有不死族的地方，先绕到后面干掉炮击兵再干掉敌人。砍掉树藤后继续前进，来到米海尔的地方，砍掉几颗树藤后就能救出它了。来到外面的广场，建议迅速干掉亡灵以免它们凭依在不死族的身上不易消灭。干掉十个亡灵就能顺利通过，在这里的箱子附近有大宝箱可以取得。

宝箱
2700G
5400G
武器素材(银)

第三节

关卡开始后有两只巨怪，干掉后有不死族出现，建议先干掉上方的弓箭手。继续前进会遇见新敌人狼群，只要杀死三只领头狼的话其余的都会跑掉。继续前进，中间的敌人打不打都无所谓，前方的广场位置会有两只地狱三头犬，这里可以召唤米海尔，但由于会掉帧，所以玩家自行选择，嫌麻烦可以开启咏唱模式先消灭一只，其余的就不成问题。这里右边有一个大宝箱。继续前进有检查点，这里有3只巨怪和6个士兵，先不着急开打，在关门位置有一个大宝箱。继续前行，到有狼的位置时还有另外一个大宝箱可以取得。在道路尽头会遇见两只不死巨灵，可以召唤米海尔。在这里玩家会遇见恶梦：并不是对方太强，而是糟糕的视角和频繁的掉帧会让你经常莫名其妙被打中。建议迅速开启咏唱模式杀死一只以缓解这样的状况，敌人会有炮火支援，但利用得好的话其实对我方有很大帮助。过关后三的使徒欧克塔加入，获得战轮。



宝箱
武器素材(银)
金刚华 Lv1
8600G

第四节

和欧克塔对话后关卡开始，从这一节起开始可以使用战轮，按住△键可以瞄准并且抛出，这可以用来解决远处的敌人以及一些谜题。开始后是战轮教程，利用瞄准击败敌人后开门。在有持盾敌人的位置，他们的身后有大宝箱可以取得。继续前行有一个奇怪的大方块，只要在它开启时攻击即可。继续前进又有4台石方怪出现，这里有个大宝箱，不要遗漏。继续前进有检查点，到有8台石方怪的地方，这里有一个大宝箱，但是取得的方式有点麻烦，先不攻击它们，然后跳上第一个外环的石方怪，再跳到第二个内环，之后跳到离大树接近的一台后跳到树枝上即可取得。

宝箱
武器素材(银)
3300G
6500G



第五节

最开始的地区有不少弓箭手，小心躲避着前进。过桥后左边有大宝箱可以取得。继续前进进入迷路森林，只要朝着亮灯的石像方向前进即可，如果下面有不死族则需要先干掉它们后才会亮灯。在第一个石像的位置走到第二个位置时，附近有一个大宝箱可以取得。这里玩家可能会遇见系统Bug，有时候即使走到地点也读取不出石像，解决办法就是多走几次。如果方向感不太好的玩家，可以把视角转移到石像，反方向跑即可。到达检查点，先往回跑有一个大宝箱。出去后需要和半人马战斗。



TIPS 游戏的最后一小节非常变态，在进行这款游戏的时候就要有一定的心理准备。

BOSS战：半人马

速度慢，攻击方式很单调。向前冲刺时回避，利用空隙猛攻。还有就是前方大范围攻击，左手右手攻击后还有双手范围的，需要注意。另外就是向前出拳，这些套路只要回避到它的两侧就可。攻击到一定程度它会倒下，对着头猛攻即可。

宝箱
- 3300G
- 武器素材(银)
- 6700G

第六节

这一节开始后要先往上爬，并无难度。斩断树藤救出米海尔后，三出现，之后需要干掉99个敌人，由于有米海尔在，因此并无难度。之后开始和三战斗，胜利后取得武器素材(银)。

BOSS战：亚米沙尔



首先要击败50只小的，它们会攀附在零身上自爆，只要飞到空中利用突进攻击甩掉即可，没有难度。它们进行合体之后，射出光线后趁机



利用空中冲刺攻击。几次后再攻击会有小的出来掩护，这里可以灵活使用咏唱模式甩掉小的。再次攻击会把它的头打掉，连续攻击就能取得胜利。

雅科儿的委托

森之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
森林的传统工艺品	格斗装具	1:15	处女之罪 Lv1	1400	2200	完成三章二节后	夺取3个“动力石”

说明：第二个宝箱在平台上，破坏时有可能掉下来，需要注意好站位。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
大蛇毒牙	格斗装具	1:15	武器素材(银)	2800	3600	达成委托“森林的传统工艺品”	夺取3个“大蛇毒牙”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
健康食品	格斗装具	1:30	回复药(中)的持有上限+1	1400	2200	完成三章五节后	夺取7个“食用石”

说明：不死族和士兵为主要敌人。由于不死族的防御很硬，因此需要利用爆弹来击破。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
蛙毒针	格斗装具	1:30	武器素材(银)	2800	3600	达成委托“健康食品”	夺取8个“蛙毒针”

说明：和之前并无区别，但是要注意时间非常紧迫。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
森之国的发薪日	–	1:00	–	–	–	完成第三章后	限定时间内零存活并赚取金钱

说明：攻击半人马能取得金币，打倒后依旧可以攻击黄金士兵增加倍率。

生存战

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
首次的挑战	–	–	武器素材(银)	3500	3600	通过三章一节后	在斗技场中取得7场胜利

说明：需要注意的是第2场时都是弓兵，注意不停地回避并击破即可。第4场击败地狱三头犬可以回复。剩下的只要稳扎稳打即可顺利通过。

四章 砂之国

剧情梗概



为了追回米海尔，零等人潜入到砂之国。由于米海尔被抓，零有些发狂，虽然最终找到了米海尔，但圣特警告这样会使得情况恶化，总有一天龙会带来灾厄。在击破地下神殿时，零再次被砍断手。

零："没想到连痛觉都被剥夺了，还有两人……你们不许把这件事告诉给米海尔知道。"

在见到二的时候，发现她的人格已经崩坏。根据零所说，她是承受不了咏唱者强大的能力而变成这样，无法恢复。但圣特依然让她战斗。在敌人倒下后，发出了激光，危急时刻米海尔阻挡在零身前，又再次进化。在米海尔的火焰下，二被烧成灰烬，而圣特却表示，只要能服侍咏唱者，谁都是一样的。这让零有些恼火。

第一节

和迪特对话后开始关卡，往前进的城门内必须干掉20个敌人，还是以弓箭手为首要目标，对面的人用战轮锁定解决即可。继续前进，途中上方的弓兵可以用战轮搞定，出去后跑到持盾敌人的身后时有一个建筑物可以爬上去，也就是被困住的窖之前，利用空中冲刺到对面的桥上，继续往上方的建筑物可以获得大宝箱。继续往前会被困住，需要干掉6个炮兵以及3个弓兵，随后还有3批狼群出现，继续前进有检查点。

检查点前方有大宝箱，继续前行的左边分支也有大宝箱。继续前进会遇见新敌人骑士，注意回避即可。进去广场进行BOSS战。



BOSS战：魔像

与之前的敌人相比，虽然体型大，但是攻击的硬直非常小。基本攻击方式有手部变为炮弹向下攻击，只要回避好落点即可。其次是抡起拳头向下砸，有较大的准备时间，只要绕到身后即可。最麻烦的是浑身向下攻击并引起冲击波，要注意回避。如果嫌麻烦可以直接开咏唱模式秒之。

宝箱
- 8000G
- 武器素材(银)
- 4000G

TIPS 如果玩家想缓解掉帧现象，可以将游戏画面设置为480P。

第二节

和米海尔对话后开始关卡。通过最开始的小路后往右边走可以找到大宝箱。继续前进需要打倒新敌人8个魔道士，基本攻击手段为火球并且会瞬移，但并没什么威胁。往前会遇见会动的石板，从石板进入里面的通道进入有大宝箱，需要打倒两只不死族后才能出去。往回走进入旁边的通道前进，中间有敌人突袭要小心。继续前进需要干掉两只魔像，继续前进有检查点，会来到会动的石板房间，中间有个落脚点有大宝箱，注意回收。突破中间的小路后会和六只沙巨魔战斗，一次三只，如果HP不够可以靠咏唱模式硬拼过去。难度不高。

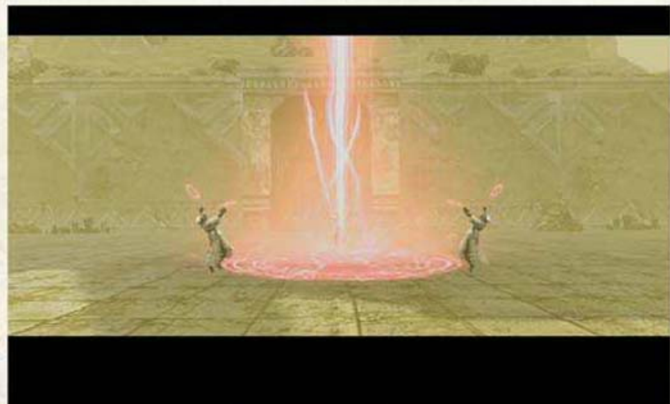
宝箱

武器素材(银)
13000G
恸哭圆环 Lv1

第三节

在这一节里由于有太阳在，只要在有阳光的地方HP会被不停削少，只有躲在阴凉的地方才能使HP回复。先到东边解决制造太阳的魔道士，路上的敌人可以完全忽略。随后到西边如法炮制，这次需要解决6个魔道士，记得里面有大宝箱。完成后往北，在大地图中间稍微往西的位置有个大宝箱，只要从西边出来往前就能看到。走到北方有检查点。

通过检查点后往西边前进，在一堆墙壁中间有大宝箱。走到中间的通道，进去后需要干掉8个魔道士。继续前进，发生BOSS战火焰半人马。



BOSS战：火焰半人马

由于它全身冒火，如果使用近身攻击会持续受到火伤害。攻击方式和之前的半人马没有区别，只需要乘机发动咏唱模式猛攻即可。

宝箱

武器素材(银)
5000G
9000G

第四节

开始后需要控制米海尔干掉50个士兵，没有难度。之后就进行BOSS战：古利葛利。胜利后取得武器素材（银）和虚假的契约Lv1，圣特加入。米海尔成为最终形态，零的剑也升级到LV3。



BOSS战：古利葛利

敌人有两只，建议先消灭掉一只比较好打。敌人的基本攻击方式为拳头攻击和激光攻击，只要在被命中前回避即可。基本的模式为利用突进打掉敌人的装甲，之后它在逃跑的时候利用火球攻击就能取胜，注意在它逃跑的时候使用突击攻击是没有效果的。但由于敌人的HP比较多，可能会耗费不少的时间。

雅科儿的委托

砂之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
浮游石	战轮	1:30	武器素材（银）	1600	3500	完成四章一节后	夺取7个“浮游石”

说明：魔道士会火炎攻击，蓄力扫清即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
化石名产	战轮	1:45	武器素材（银）	3200	5500	完成委托“浮游石”后	夺取8个“骨化石”

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
指南针的材料	战轮	1:10	武器素材（银）	1600	3500	通过四章三节后	夺取3个“磁铁矿”

说明：宝箱使用蓄力攻击比较容易打开。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
植物的化石	战轮	1:10	武器素材（银）	3200	5500	达成委托“指南针的材料”后	夺取3个“植物的化石”。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
砂之国的发薪日	-	1:00	-	-	-	完成第四章后	限定时间内零存活并赚取金钱。

说明：攻击魔像能取得金币，，打倒后依旧可以攻击黄金士兵增加倍率。

五章 教会都市

剧情梗概

杀死了四姐妹的零，出发前往最后的教会都市，以求杀死一。他们制定了空中突袭的模式进攻，在空中和一先交战了一次，一的龙已经变成了魔兽，而她也表示完全不需要使徒这种东西。在杀入到神殿前，零决定和使徒们分别。因为使徒一旦没有咏唱者的话就会消失，零决定让他们变回原来的样子，自己对抗一。

一："你不觉得很奇怪吗？这个教会都市明明是魔法的起源地，为什么古代文明消失了？古代人又到哪儿去？调查这些，不就能知道我们咏唱者存在的意义了吗？"

零："不明白的事情非要去了解，是笨蛋的行为。何况，你很快就在这死去。"

尽管经历一番苦战，还是不敌一的加百列。尽管零命令米海尔转生，但作为龙的最后愿望，米海尔选择了打倒加百列。最后在零的奋战下，成功地打倒了一。

一："我先走一步了。"刀起刀落，零杀死了一，但就在零转身时，被龙牙制造的剑刺穿了心脏。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

一的弟弟："我是一的弟弟，正如你们被制造出来一样，我被一制造出来了，为了作为杀死你的最后手段。"

零："这样就可以了，我的愿望是杀死全部的咏唱者，当然也包括我。杀死她们我自己一个人活着，没有这么好的事情。"

一弟弟："姐姐，我杀死了零了，但这个没有咏唱者保护的世界？到底会变成什么样？"

一弟弟："没有咏唱者保护的话，那由我来保护吧，对了，制造新的教会让他们遵从一姐姐吧。不，今天开始我就是一了。哈哈哈哈"

A结局完。

雅科儿："果然这个分支是这样呢，看来有必要尝试新的分支。"

第一节



和米海尔对话后开始关卡。这一战是骑龙战，最开始有10个新出现的敌人，如果能全部杀死有所奖励。随后和加百列战斗，平时的攻击是无效的，必须等到它张口时攻击，如果玩家耗费大量时间都无法给它一定伤害的话，就会结束游戏。给予它一定伤害后到达检查点。

接下来进行空中战，有两波敌人，第一波有二十只飞龙，第二波有十只，如果能分别全部击破有特别奖励，活用锁定并不难达成。完成后获得武器素材（银）。

第二节

这一节回到了地面，基本地形和零章没有区别。最开始的位置小心弓箭兵即可，前进到被封住的区域，干掉三只骑兵。只要在他冲过来的时候回避，猛攻即可。继续前进会遇见炮兵，往右边有大宝箱可以取得。继续往上，在第二次上楼梯前有几个躲在栅栏后的炮兵，干掉他们后他们身后可以取得大宝箱。来到之前零章的地方，依然有巨人剑士·一型在。解决完后向前，在桥上有不少躲在栅栏后的弓兵和炮兵，建议优先解决。在栅栏后面有一个大宝箱，不要遗漏。继续前进由于剧情被轰到桥下，需要面对两只魔像，建议开启咏唱模式先杀死一只之后，集中火力杀死另外一只就没有问题。

宝箱

18000G
武器素材（金）
深红闪针 Lv1

第三节



一开始就有大量敌人在，其实可以完全不管直接冲到城门内，会遇见新敌人小恶魔，它们会放出追踪弹并在一定范围内爆炸，只要连续回避即可。还有一招是冲刺，回避后它会露出较大破绽，对其进行猛烈攻击吧。如果熟悉战轮的玩家也可以将其打落，会比较方便。杀死3只之后出去有检查点，旁边就有一个大宝箱。继续前进到有盾兵的位置，旁边就有大宝箱。继续前进，敌人可以忽略。到一个大广场和灰暗地狱三头犬战斗。这里有一个大宝箱。

BOSS战：灰暗地狱三头犬

地狱三头犬的强化版，它的攻击方式有向前喷火和往前三重撕咬（有较长的准备动作，视头部多少就有几下），只要回避开它的攻击，从侧面猛攻即可。等待HP减少的时候它的扫尾变成了连续刺，只要躲开就没什么问题。嫌麻烦的可以直接开咏唱模式杀过去。

宝箱

20000G
武器素材（金）
夜叉瞑楼 Lv1

第四节



这里分为几个房间的战斗，首先第一个房间需要杀死五十个敌人，敌人为枪兵、剑兵和弓箭兵，建议先杀死弓箭兵，一旦人太多开启咏唱模式杀过去也是可以的。第二个房间需要杀死三十个敌人，多为炮兵和弓箭手，建议先杀死炮兵再杀死弓兵。到第三个房间需要杀死十个敌人，建议优先消灭魔道士。到了最后一个房间时，有检查点和三个大宝箱。进入后就开始最终BOSS战。通关后获得武器素材（金），并开启路线分支B。



BOSS战：加百列

在第一个形态下，普通的攻击对敌人无效，需要等敌人张开口时才能形成有效攻击。它的攻击方式有张开嘴巴吐出火球（攻击机会），甩尾、甩出大量的剑还有突进。建议等待敌人张嘴再攻击。需要一定的时间。

在第二个形态下，只有攻击它的左脚才有用，小心敌人从天上往下摔的攻击即可。它受到一定攻击后会张嘴倒地，持续攻击嘴巴能给它带来大伤害。反复后顺利完成A结局。

宝箱

7000G
武器素材（金）
13000G

雅科儿的委托

教会都市

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
流星	–	1:10	断铁块 Lv1	1800	5000	完成五章二节后	夺取3个"流星石"。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
旧世界的宝具	–	1:10	武器素材（金）	3600	7500	完成委托"流星"后	夺取3个"旧世界的宝具"。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
彗星石	–	0:50	绀碧之腕 Lv1	1800	5000	完成五章三节后	夺取7个"彗星石"

说明：需要打倒一台巨人剑士·二型，灵活运用爆弹给予其大伤害。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
旧世界的神器	-	1:30	武器素材（金）	3600	7500	完成委托"彗星石"之后出现	夺取8个"旧世界的神器"
说明：需要打倒一台巨人剑士·二型和两台巨人剑士·一型，建议打倒一台二型之后开启咏唱模式秒掉剩下的两台一型。							

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
教会都市的发薪日	-	1:00	-	-	-	五章完成后	限定时间内零存活并赚取金钱。
说明：攻击全部敌人能取得金币。							

生存战							
任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
向明日挑战	-	-	武器素材（金）	12000	14200	五章一节完成后	在斗技场赢得胜利。
说明：在斗技场赢得8回合的胜利。							

分支路线 B

剧情梗概

（三章三节）在这个世界里，时间并不是只会朝着一个方向前进。在满足一些条件后会成为特异点。拥有特异点的零会在特定的时间内引发不同世界的分支。在森之国的森林里，明明身为二使徒的圣特忘记了二的事情。和原来的世界不同，他们没有寻找精灵王，而是在森林中遇见了三。而三只说这个森林很奇怪，好像有人在哭泣，而秘密在于森林深处的一。零等人继续前进，森林的生态发生了很大变化，没有了精灵，到处都是强劲的敌人。而二和使徒圣特的分离行动也使得两人的记忆有了很大的差别。遇到三时，发现她已经死了。原来她引诱一来到这个森林想杀死她，结果被发现反而被抹杀了。在找到一的时候，她已经被二插死在地上。就在迪特要冲上去杀死二的时候，被圣特杀死，他决定再次追随二和零等人开战。在争夺的过程中，所有的使徒死光，剩下零。而在二和圣特接触后出现了大 BOSS，由于敌人有毒素，尽管杀死了它，但米海尔因此而死。而零为了救它，使用了自己的咏唱者力量，将自己的生命奉上。而因为这样的原因，又对后代发生了很大影响，世界线有开始有了新的变化。

B 结局完成。



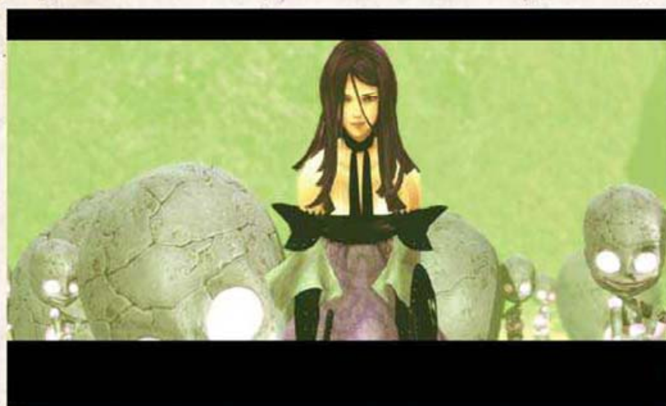
第一节

和圣特对话后进入关卡，开始后往右边可以得到大宝箱。继续前进，第一个发生强制战斗的地方有 5 只亡灵和 10 个战士，打倒后前进可以找到大宝箱。继续前进需要打倒 8 个死灵法师，这里接近出口的位置还有一个大宝箱。在森林深处需要打倒 50 只亚米沙尔，中途可以召唤米海尔，完成后获得武器素材（金）。

宝箱

- 圣女之焰 Lv1
- 23000G
- 武器素材（金）

第二节



和米海尔对话后开始关卡，先往左边走可以找到大宝箱。继续前进需要打倒六只骑兵，这里有个大宝箱可以取得。场地分隔为三个部分，因此在每个场地分别干掉两只即可。小心它们的冲刺攻击非常痛。往前需要打倒十只不死族，这里也有大宝箱取得。继续前进需要控制米海尔打倒三只巨人剑士·三型，飞到空中往下轰炸就是。

宝箱

- 8000G
- 武器素材（金）
- 16000G

第三节

进入最初的门需要和 5 只巨怪战斗，这里可以召唤米海尔，在危急时刻就果断使用咏唱模式吧。向前会发现有死灵法师的高台，往上跳可以取得大宝箱。继续前进到有大量敌人的通道，在有栅栏的士兵前的拐弯处有大宝箱。继续前进需要和巨人剑士·三型战斗，打倒后有检查点。继续往前，在有三个弓兵的地方有大宝箱，在最深处需要和半人马战斗，依然可以召唤米海尔来帮忙。

宝箱

- 25000G
- 武器素材（金）
- 魔王之焰 Lv1

第四节

和圣特对话后开始关卡。进入后需要破坏四个三的石像，在西北方石像下方的阴影处有大宝箱，而西南方的浮游石上方也有大宝箱可以取得。这里有不少魔道士，建议将它们分散开解决，而不死族完全可以忽略。打碎石像后前进是检查点。检查点往前可以获得大宝箱，继续前进依然需要打碎四个石像，敌人主要是狼群，可以直接忽略打碎石像。之后和灰暗地狱三头犬战斗，打法和以前一样，因此不再累述。

宝箱

- 17000G
- 武器素材（金）
- 9000G



第五节

开场的敌人完全不用管，直接冲到里面发生BOSS战二和圣特即可。他们触碰后变成拉斐尔，



再次进行BOSS战。胜利后获得武器素材（金），解除分支路线C。

BOSS战：二和圣特

由于只是普通的敌人，因此并不算困难。只要对其中一个人进行连续打击，就会继续发生剧情。需要注意的是一旦零发动咏唱模式，二同样会发动。

BOSS战：拉斐尔

时间限制为5分钟，其实难度很低。敌人会放毒，并在攻击后放出网，接近时会利用触手攻击。基本应对方式为在它放毒后回避，利用突进攻击，之后它会放出网，再次回避后利用突进攻击，之后它会陷入大硬直，猛攻即可。重复几次就能获得胜利。

雅科儿的委托

海之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
渴望之书	–	2:30	武器素材（金）	4000	8000	B分支二节完成后，必须先完成委托“海的联络方法”	夺取9本“渴望之书”

说明：敌人会不断出现，先打倒弓兵，利用好爆弹会比较轻松。大型敌人可以利用爆弹炸死，不用自己动手。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
希求之书	–	2:30	武器素材（金）	4000	8000	B分支四节完成后，必须先完成委托“海的远距离联络方法”	夺取3本“希求之书”

说明：打开三个宝箱即可。

生存战

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
向未来挑战	–	–	武器素材（白）	18000	200000	B分支完成后	在斗技场赢得9回合的胜利。

分支路线C

剧情梗概

（四章一节）分支C，西历1000年4月13日，在二抓走米海尔时，检测到二对米海尔进行了魔力干涉，这是除了零外从来没有人做过的事情。在通过沙漠时，米海尔退化。就在零等人前往教会都市时，一个谜样的人站在远处看着：“龙的退化，咏唱者和使徒的分离，这个分支充满着矛盾性啊。”

一行人找到了二，圣特对于二变成这样很自责而亲手杀死了她。但不料这是个陷阱，全部使徒都因此而被自爆卷入死亡。

一：“咏唱者会给这个世界带来灾厄，所以你决定杀死全部的咏唱者，然后再利用那里的龙自杀吧？”

米海尔：“诶？”

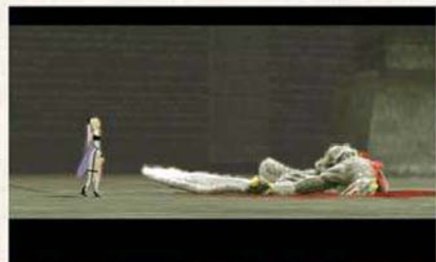
零：“既然你已经知道了，那事情就好说了，快点给我杀死吧。”

一：“但你的那朵花是这一切的元凶，在毁灭这个世界之前，它不会让你死吧。”

零：“也就是说，我们彼此都有了死的觉悟，只是对对方都不信任而已吧。”

一：“在众多的姐妹当中，只有和你能相互理解，但我对你伪恶这一点非常讨厌！”

在混战中，米海尔为了保护零而被杀死，零大怒下将一杀死。



零：“你杀死了米海尔！！！”

一：“别以为就你一个人痛苦！从你那诞生的二、三、四和五算什么？！”

一：“结果最后活下来的是你啊，零。你以为你还有时间找到有能力杀死你的龙吗？”

零：“我会……找到的，一定会找到能杀死我的龙的！”

结局C完。

雅科儿：“由于米海尔死亡的原因，零的身心都处于崩坏边缘。由于看不出有能解决的办法，将此分支封锁。”

第一节

剧情后在夜晚的沙漠开始，出去后需要杀死30个士兵，建议还是先从弓兵开始。通过后来到沙漠，由于沙漠太冷会持续扣除HP，因此需要来到篝火附近才能恢复HP。西边需要干掉亡灵和不死族，深处有大宝箱。在大地图的西北方有个被墙壁包围的地方内有大宝箱，东北方树木附近也有一个大宝箱。东边也需要消灭掉全部敌人。来到北边依然需要干掉魔道士，由于敌人很多，需要小心，这里还有小恶魔和亡灵，全部杀死后完成。

宝箱

- 武器素材（金）
- 29000G
- 月光与暗 Lv1



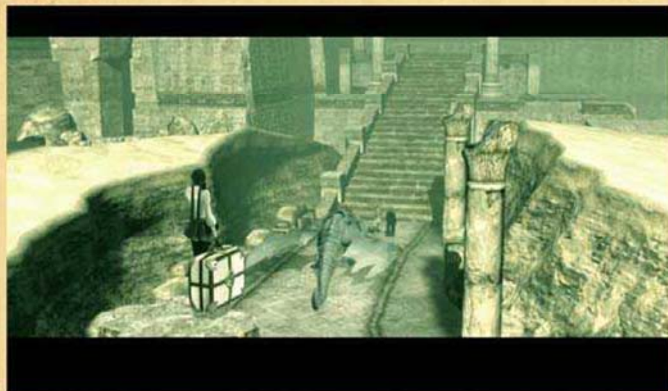
第二节

和米海尔对话后开始关卡，在开始位置的左边有大宝箱可以取得。需要通过狭长的通路，有大量的敌人，建议先以弓箭手和魔道士为首要对象。如果嫌麻烦可以开启咏唱模式或者干脆直接冲过去忽略即可。在移动的落脚点位置的终点左边有大宝箱，继续前进需要打倒4只巨怪亚种，建议先把弓箭手干掉再说。继续前进依然会有大批敌人守着，冲到最后位置有两只魔像，还是开启咏唱模式杀过去比较便捷。在最后的石板终点，左边有一个大宝箱，走过去后关卡完成。通过地下遗迹来到了教会都市。

宝箱

- 20000G
- 10000G
- 武器素材（白）

第三节



在开始地点的后面有大宝箱，继续前进在有弓兵的高台上也有大宝箱可以取得。在第一个强制战斗的地方有3个魔道士和10只不死族，依然还是先解决魔道士。解决后又有大量麻烦的敌人出现，沙巨魔会被凭依，可以直接开启咏唱模式秒杀它们比较方便，否则很可能陷入苦战。继续前进需要干掉两只新出现的怪物火焰地狱三头犬，杀死一只之后另外一只会迅速出现。可以召唤米海尔。其实只是以前的地狱三头犬，并不难对付。打倒他们后出去的门右边就有一个大宝箱，继续往前关卡完成。

宝箱

少女之泪 Lv1
40000G
武器素材(白)

第四节



直接跳到桥上，桥的尽头就有一个大宝箱。继续前进需要和灰暗地狱三头犬战斗，它本身倒没什么特别的，但是空中飞的家伙非常烦，由于视角问题时常会被打倒。建议还是开启咏唱模式迅速杀死灰暗地狱三头犬。在开门后就有检查点和大宝箱。继续前进必须和二战斗。胜利后开启的门的左边有大宝箱。过关后还能获得武器素材（白）。

BOSS战：二

速度非常快，而且很难对其造成硬直。一旦零开启咏唱模式她也会随之使用，因此还是以普通的方式打比较好。看到她有准备动作时要迅速回避，否则中一套连续技会非常痛。回避到她身后或者利用弹返都是不错的选择。她的HP并不多，因此可以轻松取胜。

宝箱

33000G
武器素材(白)
终末警钟 Lv1

第五节



一本道，由于有米海尔的帮忙，因此难度很低，全靠它打也未尝不可。在这条道路上有三个大宝箱。前进到房间内开始发生BOSS战亚布迪尔。随后再发生BOSS战一。胜利后完成结局C，取得武器素材(白)。解锁异节。

BOSS战：亚布迪尔

敌人为三体巨人，当中有一个持有核心，由于攻击的速度非常之快所以要小心对方的拳头。迅速飞起利用突进找到核心后，利用火焰攻击。随后在组成巨人时注意观察核心的动向并再次重复攻击即可。在第二个阶段回避敌人攻击并利用火球反击就能轻松胜利。



BOSS战：一

一使用的是战轮，离得太近的话会被连续攻击，但只要站在范围外反击就没有问题。建议还是不要开启咏唱模式，否则对方也会发动，我方扣除的HP绝对比她多得多。这里可以利用战轮慢慢削弱她的体力，或者利用攻击距离较远的长枪，在她攻击后找准空隙攻击即可，不要贪刀就没问题。

宝箱

23000G
武器素材(白)
11000G

雅科儿的委托

山之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
狷介之书	-	1:30	武器素材（白）	6500	9500	C分支二节完成后，必须先完成委托“红色辣爪”	夺取9个“狷介之书”

说明：魔像和巨魔非常麻烦，建议开启咏唱模式打倒2只巨魔后，利用爆弹打倒魔像。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
孤高之书	-	1:30	回复药(大)的持有上限 +1	6500	9500	完成C分支之后，必须先完成委托“褐色硬爪”	夺取3个“孤高之书”

异节

剧情梗概

（一章）这是在海之国时的事情，西历1000年4月20日，零决定回一趟家。她猜想如果有不同的世界的话，会不会有没有花的地方，因此回来寻找线索。她和雅科儿见了面，她警告零是特异点会引发世界的毁灭。

（B分支）西历1000年4月14日，为了取得圣特所说的重要果实：梅达西安，回到了山之国。但最终还是没有找到，被他消耗了大量体力的众人决定在这里休息。而雅科儿再次出现，她是记录者，记录过去和未来。而她被过去的人任命记录。因为无数次看见的都是这个世界的Bad Ending，所以给予了零建议。

砂之国，西历1000年4月16日，米海尔和零一起炸掉电波塔。

全内容补完，以下是特异点零进入的最后一个分支，分支D。

异节 1



和米海尔对话后开始关卡，首先要杀死1只巨灵和15个士兵，首先干掉上方的弓兵比较好。继续前进在一个三格的高台侧面有大宝箱。继续前进需要杀死8个炮兵，在这过程中要小心敌人战舰的炮击攻击，随后米海尔会破坏阻挡的门，这里往左可以取得大宝箱。继续向前在有栅栏的位置有最后一个大宝箱，继续前进就完成关卡。

宝箱

武器素材(白)
封戒冥王 Lv1
35000G

异节 2



前进到一定程度之后会遇见灰暗地狱三头犬，可以召唤米海尔帮忙，打倒后有检查点。继续前进不停地开宝箱，在最后一个门前有3只巨魔和亡灵，如果巨魔被附身能力会很恐怖，尽量使用咏唱模式杀过去吧。

异节 3

和雅科儿对话后进入关卡，这里需要炸掉4个电波塔，利用火球攻击即可，没什么难度。建议提前利用锁定炸掉炮台会比较安全。至此全异节解除，可以进入分支D。



雅科儿的委托

森之国

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
神秘之书	–	1:30	武器素材(白)	9500	11000	异节1完成后，必须先完成委托“大蛇毒牙”	夺取3本“神秘之书”。

说明：最初的宝箱要回避地震攻击取得，第二个小心不要被上方的弓兵射下来，最后一个利用咏唱模式迅速破坏即可。

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
神圣之书	–	1:45	圣帝之棺 Lv1	9500	11000	完成异节2后，必须先完成委托“蛙毒针”	夺取9本神圣之书

说明：带上对不死族武器会比较方便，注意利用好爆弹，让敌人集中后差不多爆炸时候闪开，不用自己去打敌人就能杀敌。注意剩余时间即可。

分支路线 D

剧情梗概

西历1000年3月19日，零所选的到底是毁灭还是救济？D路线，从山之国开始。

米海尔：“零，果然还是要把妹妹们都杀死么？就那么想要力量？”

零：“我要结束这一切，这个被诅咒的力量。说回这个，你还是诚实地面对自己的欲望吧。你到底用什么样的眼神看着我们咏唱者，我是知道的。”

米海尔：“没有，我没有这么看！”

零：“没关系的，本来龙种就是为了这样而制造的。”

在见到四的时候，她一改以往的和善，决定要毁灭这个世界。她已经被花所支配了，她召唤出龙，剩下的只有打倒她。杀死她之后，零让米海尔吃掉了四，进化到了最终阶段。

零：“已经准备好了。”

西历1000年4月14日，森林里零再次遇见了五，由于花的力量暴走，让她成为了一具行尸走肉，这时候迪特背叛，召唤出天使攻击，他认为这才是他想要的世界，而圣特也召唤出天使抵挡他。一番苦战后五被杀，而迪特和圣特因为没有咏唱者力量，而用自己的生命作为了代价。

圣特：“没关系，因为没有二大人的世界里，我活着也没意义。”

在对三的过程中，三的在花的影响下也发狂，召唤出了传说中的龙爱瑟瑞尔，在陷入苦战的时候，戴卡特利用自己的力量召唤出天使，而自己也变成了鸽子。零一瞬间露出了悲伤的表情。

戴卡特：“这对我来说，是最好的奖励了。”

在欧克塔的要求下，零说出了花的事情。

零：“我和这朵花相遇是在两年前，是的，我死了。我的心脏、肉体全部都在这朵花的驱使下动起来。实际上已经死了。这朵花就是给这个世界带来灾厄的本身，把我的身体当做养分，总有一天我会被吃尽，而成长起来的魔力会毁灭人类。当我知道这朵花是什么的时候，我自杀了。不，已经死了说不上自杀吧。无所谓了，反正我就是把花拔出来了。结果从花那不断地出来新的孩子，对，出现五个小女孩。她们一出生就迅速逃跑了。那是花为了防止被我杀死而产生的自卫行为。而那些都是我的复制品，我的妹妹们。这些花夺走了我原本的力量，不对，与其说是我倒不如说是花的魔力分散开了。我没办法只好带着妹妹们开始逃跑。而被赋予了强大魔力的妹妹们，不知道为什么以世界和平为目标开始战斗。明明就只是作为花的肥料，真是杰作。于是我决定了，要杀死我的妹妹们，杀死花。我并没有软弱到需要别人为我解决自己种下的根。而这，就是我旅行的目的。随着调查的深入，我知道了要杀死妹妹们需要某种方法，那就是让龙去破坏。只有让龙杀死或者利用龙做的武器杀死才能斩断花的魔力。所以我和最强的龙米迦勒相遇了。我和他约定在我杀死了全部的妹妹的时候，把我也杀了。在那时候我遇见了雅科儿，她告诉了我妹妹们的情报以及我剩余的时间。”



西历1000年4月22日，这是和一对决的日子。由于一的能力过于强大，即使欧克塔用自己的生命召唤出了天使，依然无法打破她的障壁。而这时雅科儿出现帮忙，在她的帮助下零用剑刺穿了她们两个，一和雅科儿死亡。

零：“麻烦你了，在花开的时候破坏我吧。”

米海尔：“我懂了。”

零：“最后我有话对你说，已经独当一面了啊，米海尔。”

米海尔：“笨蛋，零你个笨蛋。”

零：“时间差不多了。”

米海尔：“嗯，晚安，零。”

D结局完，全游戏终。

结局后有个彩蛋，有无数个雅科儿出现，开始记录历史。

第一节

要想进入D路线，就必须武器收集达到100%，为此玩家需要买下全部的武器，开启关卡中有武器的大宝箱、完成部分雅科儿的委托获得和由使徒奉上才能达到。

和米海尔对话开始关卡，首先需要杀死30个士兵，继续前进需要和魔像战斗，可以召唤米海尔，由于前面已经打过多次因此在此就不再详述。这里有一个大宝箱，继续前进有检查点。继续前进的位置有巨人剑士·二型，这里有个大宝箱。在洞窟里面的二层也有大宝箱可以取得。来到最深处需要打倒30个士兵，同样建议以弓箭兵优先解决。

宝箱

- 13000G
- 武器素材(白)
- 27000G

第二节



开始后就进行BOSS战：约斐尔。胜利后进行BOSS战：四。胜利后米海尔进化到最终形态，零的剑也升级到LV4。

BOSS战：约斐尔

同样只有它张开口的时候才能对其造成伤害，突进的效果比较弱，建议利用火球攻击比较好。只要连续击中三次它就会倒地，此时只要连续利用火球轰炸即可。它的基本攻击手段为突进，放出横向环和不规则的环，只要回避就没什么问题。使用火球时则是攻击它的好时机。

BOSS战：四

和之前相同，只要零发动咏唱模式的话她也会发动，因此还是不用咏唱模式为妙。她的武器是拳套，由于攻击范围短并没有什么威胁。看到动作变慢的时候要回避她的蓄力拳头，很简单就能取得胜利。

第三节

前面有不少敌人，突破后需要和半人马战斗，这里有大宝箱，可以召唤米海尔。继续前进到有不死士兵和高等亡灵强制战斗的地方有大宝箱，继续前进有检查点。继续前进后有不死巨灵两只，建议先把杂兵清理后再召唤米海尔。这里主要利用咏唱模式拼过去，否则敌人那强大的攻击力顶不住两下的。还好场地有不少回复血狂量表的地方，注意第二只的旁边有大宝箱，如果太快杀死它有可能导致直接通关而无法拿到。

宝箱

- 14000G
- 29000G
- 武器素材(白)

第四节



敌人依旧不少，需要一路杀过去，中途有3个宝箱，都在一起很容易发现。在深处发生BOSS战：五。打败她后获得武器素材（白）。

BOSS战：五

在第一个部分需要打倒99只加尔加列尔，由于它们很弱建议使用战轮一次性锁定大批量解决。进入第二阶段，和五一起行动的加尔加列尔处于无敌状态，因此可以先不用管。五的攻击方式是用枪，只要躲开她的攻击就会有很大的硬直，乘机猛攻即可。小心敌人的加尔加列尔，对付她可以发动咏唱模式，她是不会发动的。等到她HP变为一半的时候会全恢复，而再次减到一半时需要迅速在15秒内消灭全部的加尔加列尔，可以开启咏唱模式迅速处理或者使用战轮。一旦没有及时打败的话五会恢复全部的HP并重复过程。

宝箱

- 15000G
- 武器素材(黑)
- 29000G

第五节

和戴卡特对话后开始任务，最开始需要利用浮动平台跳跃，在平台的左边有一个大宝箱，继续前进会发生和亡灵以及敌兵的强制战斗，看准机会使用弹返或者开咏唱模式杀过去吧。继续通过长廊，来到需要和4只沙巨魔战斗的地方前有一个大宝箱，建议还是留着咏唱模式杀过去安全些。通过后前方有检查点。来到一个大广场，上方有一个大宝箱，这里需要把全部的不死族杀死，让上方掉下落脚点才能取得。在最深处需要和2只魔像以及敌兵战斗，建议先把两边平台的弓兵杀死后集中全力干掉一台，剩下的就不足为惧了。

宝箱

- 武器素材(黑)
- 15000G
- 30000G

第六节

这里玩家需要听完米海尔唱歌，本节是空中战，全部干掉飞龙和石方怪会有额外奖励，之后进行BOSS战：传说中的古代龙爱瑟瑞尔。

BOSS战：爱瑟瑞尔



第一个阶段它会不断瞬间移动，给予其一定伤害后会进入第二阶段，它的攻击方式有放出3个火球，甩出纵向的冲击波，从口中放出大范围的火焰，在HP降低到一定程度之后还会放出多个链条式的火焰障碍。原本应该回避它的攻击再乘机攻击，但由于第二阶段有时间限制，不在一定时间内打倒它的话会游戏结束，因此建议不躲避，直接对着它轰炸，找准机会开启咏唱模式硬抗过去比较简单。

第七节

和欧克塔对话后开始关卡，这一节由于是回忆，因此颜色并不是彩色的。首先需要杀死魔道士，之后打倒3只小恶魔后才能继续。在东边小路的北边有宝箱，也就是从高台下来后高台的下边。到了地图西北边从高处下来的时候也有宝箱，继续前进有检查点。强制战斗为3只沙巨魔，可以召唤米迦勒。继续往前，到西南位置，也就是有持盾敌人的位置那有最后一个大宝箱。

宝箱

- 33000G
- 武器素材(黑)
- 16000G

第八节



本节很短，首先需要杀死士兵和巨人剑士，建议清理完敌兵之后再解决巨人。在对付巨人时建议留有余力以便后面使用。开门后有三个大宝箱，直接获得即可，宝箱后有火焰半人马、巨魔和魔道士，由于敌人的攻击力太高，建议开启咏唱模式迅速清理掉火焰半人马，魔道士由于人数太多，可以留到最后再解决。最后需要和一战斗，开启咏唱模式的话她也会开启因此建议不要使用。打法和以前没有区别，胜利后过关。她的硬直并不大，建议利用枪的高威力安全输出即可轻松胜利。

宝箱
33000G
武器素材(黑)
17000G



最终节

传说中丧心病狂的音乐关卡，是游戏中最大的难点。玩法很简单，只要按着节拍在光环命中一瞬间按下○键即可。但是玩家需要坚持8分钟，而且一次都不能失误。在制作组的恶意下，它的难度大幅度上升，视角混乱以及当中的不少陷阱可能让你前功尽弃。注意最后黑屏还有节奏需要按，别被它坑了。



乐谱

基本节拍为四拍子，“I”每拍的音隔，为方便大家记忆按键的时机，这里将每行指令分开八等分，实心的“●”需要按键，空心的“○”为停顿。由于曲速会时不时发生变化，玩家需要好好适应。另外，除了右边四个按键，L1、R1、L2、R2也可以按，快速按键部分建议双手交替按，会更准确一些。按键可稍稍提前，但不能延后太多。

第一段【零】				
01.	●○	○○	○○	○○
02.	●○	○○	●○	○○
03.	●○	○○	○○	○○
04.	●○	○○	●○	○○
05.	●○	○○	●○	○○
06.	●○	○○	○○	○○
07.	●○	●○	●○	○○
08.	●○	●○	○○	●○
09.	●○	○○	○○	○○
10.	●○	○○	●○	○○
11.	●○	○○	○○	○○
12.	●○	○○	●○	○○
13.	●○	●○	●○	○○
14.	●○	○○	○○	○○

第二段【五】				
01.	○○	●○	○○	●○
02.	○○	●○	○○	●○
03.	○○	●○	●○	●○
04.	○○	●○	●○	●○
05.	○○	●○	○○	●○
06.	○○	●○	●○	○○
07.	○○	●○	●○	●○
08.	○○	●○	○○	●○

第三段【四】				
01.	●○	○○	○○	○○
02.	●○	○○	●○	○○
03.	●○	●○	●○	○○
04.	○○	●○	○○	○○
05.	●○	●○	○○	●○
06.	○○	●○	●○	○○
07.	○○	●○	●○	○○
08.	○○	●○	●○	●○
09.	○○	○○	●○	○○

第四段【三】				
01.	●○	○○	●○	○○
02.	●○	●○	●○	○○
03.	●○	○○	○○	○○
04.	●○	●○	●○	●○
05.	○○	●○	○○	●○
06.	●○	●○	●○	●○
07.	●○	○○	○○	○○
08.	●○	○○	○○	○○
09.	○○	●○	●○	○○
10.	○○	○○	○○	●○

第五段【二】				
01.	●○	●○	●○	○○
02.	●○	●○	○○	●○
03.	●○	●○	●○	●○
04.	●○	●○	●○	●○
05.	●○	○○	●○	●○
06.	○○	○○	●○	●○
07.	●○	○●	●○	○○
08.	●○	●○	○○	●○
09.	●○	○●	●○	●○
10.	●○	○○	●○	○○

第六段【一】				
01.	●○	●○	●○	●○
02.	●●	○○	●●	○○
03.	●○	●○	●○	●○
04.	●●	○○	●●	○○
05.	●○	○○	○○	●○
06.	●○	○○	●○	○●
07.	●○	●○	○○	○○
08.	●○	●○	○○	●●
09.	●○	●○	○○	○○
10.	●○	●○	●●	●○

第七段【合奏】				
01.	●○	●○	●○	●○
02.	○○	●○	○○	●○
03.	●●	●●	●●	●●
04.	○●	○●	○●	●●
05.	●○	●○	●○	○○
06.	●●	○○	●●	○○
07.	○●	○○	○○	●○
08.	●●	○●	●○	●●
09.	●○	○○	●○	○○
10.	●●	○○	○○	●●
11.	●●	●●	●●	●●
12.	●●	○○	●●	○○
13.	●○	●○	●○	●○
14.	●○	●○	●●	●●
15.	●●	●●	●●	○●
16.	●●	●●	●●	●●
此处开始越来越慢，且画面变黑！				
17.	●○	○○	●○	○○
18.	○○	●○	●○	○○
19.	●○	○○	●○	○○
20.	●○	○○	○○	○○
21.	○○	●○	○○	○○
22.	●○	○○	○○	○○
注意！第三句字幕出现同时按下最后一个音				
23.	●○	○○	○○	○○

雅科儿的委托

教会都市							
任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
戒律之书	–	1:10	武器素材（金）	28500	14000	D分支四节完成后，必须先完成“旧世界的宝具”	夺取3个“戒律之书”
说明：时间非常紧张，因此要把握好咏唱模式的使用。真不行的话可以故意被敌人击飞以节省时间。							

任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
教理之书	–	1:45	武器素材（黑）	38000	20000	D分支六节完成后，必须先完成“旧世界的神器”	夺取9个“教理之书”

生存战							
任务名称	限定	时间	初次奖励	经验值	奖励金钱	条件	目标
最后的挑战	–	–	–	38500 +40000	243000 +124800	D分支八节完成后	在斗技场赢得10场。
说明：最后的火焰半人马和半人马以及3只巨人剑士非常难，活用咏唱模式慎重战斗吧。							

奖杯相关

本作的奖杯难度和玩家实力密切相关，单看奖杯列表其实并不算难，但是想完成游戏的主线关卡，分歧路线D的最后一节相当难，玩家需要相当熟悉乐谱并且有相当高的心理素质才有可能完成。所有的奖杯都和游戏系统息息相关，只要能把故事模式通关的话大部分的奖杯相信已经可以纳入囊中了。比较困难的除了有主线故事的最后一个金杯外，还有将全部武器升到LV4、获得全部的空战奖励、完成100连击和完成全部的追加委托比较困难，玩家可以查看下文给出的建议尝试解锁。如果玩家顺利的话，大概30个小时就能白金。但如果技术不过关的话，可能需要50个小时以上才能达成。

白金路线

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1、将游戏的故事模式通关，由于流程给的武器就足够强，因此在这个过程中可以先不购买或者升级任何武器，以求提前解锁收集30万金币的奖杯，同时可以收集全部的宝箱完成宝箱收集的奖杯。

2、可以提前完成100连击的奖杯，否则等到以后升级武器后再刷可能会比较麻烦。同时玩家如果在一周目没有完成全部的空战奖励的话可以记下没有完成的关卡，重新挑战。

3、在完成任务时先完成能取得武器的支线委托，其它的任务可以先不用理会。随后开始效率地刷钱之旅，把全部的武器升级到LV4。

4、全部武器升级完成后取得奖杯，与此同时会取得系统奖励“绯色的衣装”，得到这件衣服后血狂量表常满，刷全部任务简直易如反掌。依靠这件衣服完成全部的委托任务即可。

5、白金获得。

最后之歌（白金）
取得条件： 收集其他奖杯

零章完成（铜杯）
取得条件： 完成零章

A结局（银杯）
取得条件： 完成A分歧

B结局（银杯）
取得条件： 完成B分歧

C结局（银杯）
取得条件： 完成C分歧

B结局（金杯）
取得条件： 完成D分歧
奖杯说明： 游戏中最大的难点，需要玩家完成分歧路线D最后的音乐游戏。想要完成这个音乐游戏需要将乐谱记得很熟悉，可以参照前文的流程部分。

水没之淫欲（铜杯）
取得条件： 击破法奈尔

落城之洁癖（铜杯）
取得条件： 击破亚马罗斯

傀儡之猎奇（铜杯）
取得条件： 击破亚米沙尔

双璧之微睡（铜杯）
取得条件： 击破古利葛利

龙族之真理（铜杯）
取得条件： 击破加百列

以花攻毒（铜杯）
取得条件： 击破拉斐尔

与泥共舞（铜杯）
取得条件： 击破亚布迪尔

卑屈之龙（铜杯）
取得条件： 击破约斐尔

不死之色（铜杯）
取得条件： 击破加尔加列尔

始祖之古（铜杯）
取得条件： 击破爱瑟瑞尔

歌之力量（铜杯）
取得条件： 初次发动咏唱模式

看清刹那之间（铜杯）
取得条件： 初次反击成功

武器之极（铜杯）
取得条件： 初次变换武器使用连续技

第一次上街买东西（铜杯）
取得条件： 初次在商店购买物品

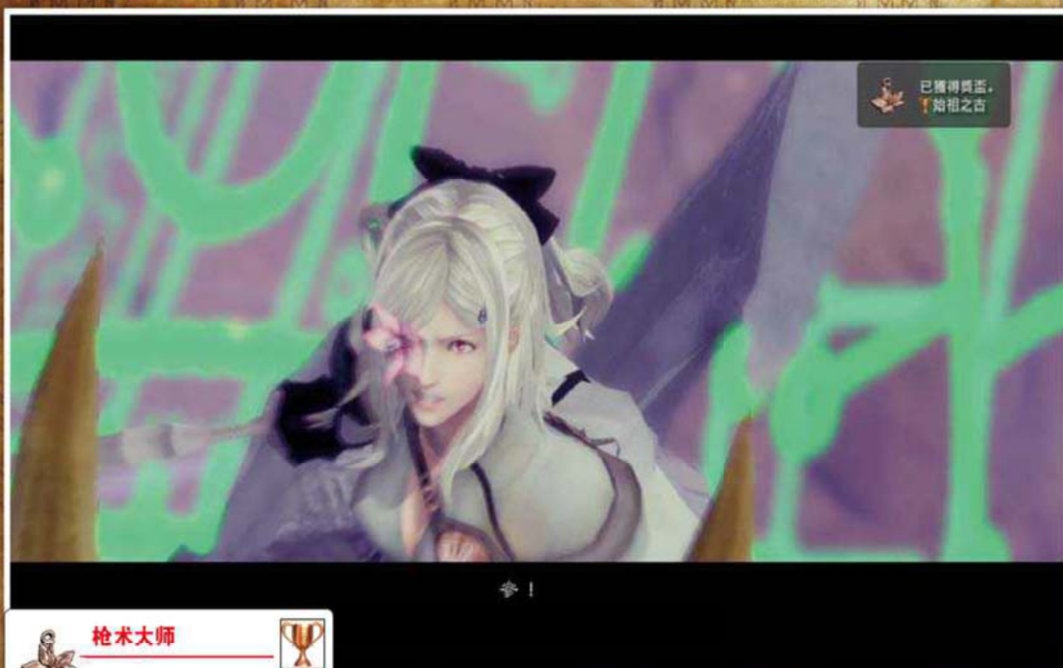
武器收集家（初级）（铜杯）
取得条件： 已收集武器5件

武器收集家（中级）（铜杯）
取得条件： 已收集武器15件

武器收集家（上级）（铜杯）
取得条件： 已收集武器25件

剑术大师（铜杯）
取得条件： 已获得所有的剑





 **枪术大师**  铜杯

取得条件：已获得所有的枪

 **格斗大师**  铜杯

取得条件：已获得所有的格斗装备

 **飞轮大师**  铜杯

取得条件：已获得所有的战轮

 **武器大师**  银杯

取得条件：已获得所有的武器

奖杯说明：收集全部的武器是进入分歧路线D的必要条件，因此这个奖杯是一定要取得的。武器除了随着流程解锁购买外，还需要打开游戏中的大宝箱，从使徒那获得和达成部分追加委托。

 **武器狂热者**  金杯

取得条件：已强化所有武器至Lv4

奖杯说明：游戏中最困难的奖杯之一，主要是因为强化武器需要大量的金钱和武器素材。这些都需要重复地刷，建议参照系统部分的刷钱方式，结合给料日任务和高报酬任务刷即可。同时为了能有足够的武器素材，还需要到商店购买或者完成部分的追加委托。

 **连锁王**  铜杯

取得条件：达到50CHAIN

 **连锁大师**  银杯

取得条件：达到100CHAIN

奖杯说明：游戏中难点奖杯之一，主要是由于视角的问题加上敌人的HP关系可能较难达成。建议装备没有强化过的格斗装具，利用△键的乱舞攻击来达成。敌人选择从第四章开始出现的魔像，它的攻击方式较为固定，加上装甲够厚可以抵挡我方攻击。开始后使用△键乱舞攻击，看见敌人攻击时记得回避，只要确保能在画面消失前继续攻击就没有问题。SP不够的时候使用普通的连击等待SP回复后重新使用乱舞攻击即可。推荐带有乱舞攻击且连击数较高的武器，比如冰冲之拳。

黄金大师  银杯

取得条件：已累计获得300000G以上

 **很想要这个吧?**  铜杯

取得条件：已从迪特手中拿到2次礼物

 **全部都是奖赏!**  铜杯

取得条件：已从戴卡特手中拿到2次礼物

 **乐在其中咯!**  铜杯

取得条件：已从欧克塔手中拿到2次礼物

 **内心也是帅气的吧?**  铜杯

取得条件：已从圣特手中拿到2次礼物

奖杯说明：第二次取得奖励系列需要和使徒有较高的亲密度，只要沿着故事模式每一次都带上使徒就没有问题。建议两个人达到之后迅速更换另外两个使徒即可。

 **试用期间**  铜杯

取得条件：已与所有搭档一起达成1次以上的任务

 **拿钱来!**  铜杯

取得条件：初次达成雅科儿的委托

 **抢钱!**  银杯

取得条件：已达成20个雅科儿的委托

 **全部的钱都归我所有!**  金杯

取得条件：已达成所有雅科儿的委托（初次报酬亦全部入手）

奖杯说明：游戏的难点奖杯之一，有部分奖杯的难度相当变态。建议等到游戏主线全部完成，有了强大的武器和高等级之后再挑战之前没有完成的委托任务。玩家也可以选择将武器全部升级到Lv4之后，利用获得的“绯色的衣装”来达成，在血狂量表无限的情况下，非常容易就能达成任务。

 **宝藏猎人**  铜杯

取得条件：已打开50个大宝箱并获得内容物

 **真·宝藏猎人**  银杯

取得条件：已打开全部大宝箱并获得内容物

奖杯说明：按照流程部分所说的位置就能轻松达成。

 **鲜血歌姬**  铜杯

取得条件：打倒100只以上的敌人

 **真红歌姬**  银杯

取得条件：打倒1000只以上的敌人

奖杯说明：在不知不觉中就能达成，如果还没达到可以直接选择分歧路线D的后期关卡，敌人相当多。也可以选择分歧路线D的第五节，BOSS战要求玩家消灭99只加尔加列尔，由于敌人能力弱，因此很快就能达成。

 **复活歌姬**  铜杯

取得条件：玩家等级达到5（不包含零章、DLC）

 **不死歌姬**  铜杯

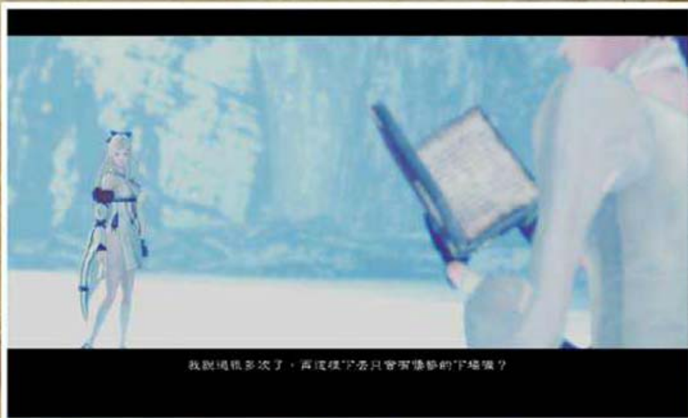
取得条件：玩家等级达到30（不包含零章、DLC）

奖杯说明：不知不觉就能取得。

 **天空统治者**  铜杯

取得条件：于任意空中战关卡中获得所有的完美奖励

奖杯说明：游戏的难点奖杯之一，空中战要结合蓄力锁定和普通攻击，找准时机重复尝试应该不算困难。



《恶魔城 暗影之王 2》在剧情上为本系列画上了一个还算圆满的句号。更为成熟完善的战斗系统也能够满足大多数动作游戏爱好者的胃口。“潜入系统”是本作新增的要素，德古拉可以变成老鼠或是附身到敌人身上去进行某些操作，至于这个系统是好是坏就要由玩家玩过之后自己评定了。虽然《LOS2》可能并不能令“《恶魔城》系列”老粉丝们满意，但作为一款动作游戏来说，还是值得各位玩家一试的。

Castlevania 2
-Lords of Shadow-™

恶魔城 暗影之王2	Konami		动作
PS3	Castlevania: Lords of Shadow 2		美版
	2014年2月25日	本地1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 八重樱 美编 anubis

系统解说

操作列表

按键	作用	按键	作用
□键	直接攻击	R1键	混沌之爪激活/停止
△键	范围攻击	L2键	格挡/闪避（配合左摇杆）
×键	跳跃	R2键	使用副武器/道具
○键	抓取/使用	L3键	吸收虚空能量
左摇杆	角色移动	R3键	吸收混沌能量
右摇杆	视角调整	SELECT键	打开游戏菜单
L1键	虚空之剑激活/停止	START键	打开系统菜单

游戏画面解说



①生命值：显示当前生命值，收集5块生命宝石碎片可以增加体力值

②经验值：通过杀死敌人可以获取经验值

③副武器：显示当前使用的副武器，使用十字键可以随意更改当前副武器

④虚空能量槽：使用虚空之剑时消耗的能量，最多可以积蓄2段槽，但第2段槽会随时间而减少

⑤混沌能量槽：使用混沌之爪时消耗的能量，最多可以积蓄2段槽，但第2段槽会随时间而减少

⑥专注槽：攻击敌人后可以累积的槽，累积到最大值后每次攻击都可以掉落魂能以补充虚空/混沌能量，被敌人命中后清空

⑦敌人体力值：对阵BOSS时出现的血槽

魔法武器

魔法武器类似于前作的光魔法与暗魔法系统，只不过变成了虚空之剑以及混沌之爪，这两把不同的武器具有如下的特点：

1. 按L1键可以召唤虚空之剑，虚空之剑与前作的光魔法类似，在发动后武器会变成长剑，虚空之剑的所有攻击命中都会获得生命值恢复，而且部分招式还能使敌人冻结。

2. 按R1键可以召唤混沌之爪，混沌之爪状态下攻击力大增，而且攻击可以攻破一些其他武器无法破除的防御，比如一些杂兵与BOSS的护盾等。

3. 在魔法武器状态下，各自的动作体系会完全改变，也就是说暗影之鞭、虚空之剑、混沌之爪的招式大相径庭，具体参考下文的招式解说。

4. 使用魔法武器必须以各自的魔能作为媒介，魔能需要通过吸魂获得，详细参考下文的吸魂系统。



武器精通

游戏中的3把武器存在等级的概念，每一把武器最多可以提升至3级，等级越高，武器的伤害也就越高。提升等级的方法比较特别，玩家在按下SELECT键选择武器打开招式表后，可以看到在使用部分招式攻击敌人后就可以积蓄技能熟练度，在技能熟练度提升到100%，也就是该技能被红色覆盖后就点击该技能转化为武器的经验值，每个技能只可以转化一次，转化后此技能不再获得熟练度，只能使用其他技能再次积蓄，也就是说要提升武器等级，主要思路就是多使用不同的技能，不过全部3把武器都不需要所有技能熟练度满级就能达到等级3，因此玩家只要选择自己觉得实用的几个技能进行积蓄即可。如果想要随时获悉每个技能的积蓄情况，可以按下START键，选择Configuration-Combat Display-Show weapon mastery，勾选该选项后就能在体力值下方以百分比显示技能的积蓄情况。

技能书上不同的文字描述代表着不同的状态，具体对应如下：



此技能不能积蓄熟练度：This skill does not generate mastery that you can transfer to this weapon

技能熟练度积蓄中：Use it in combat to fill its mastery container

熟练度已满，可供转化：You can transfer its mastery to the（武器名）

技能熟练已经转化，无法再次积蓄：You have already transferred its mastery to the（武器名）



吸魂系统

虽然本作特殊能力变成了虚空之剑与混沌之爪，但在本质上与前作的光魔法与暗魔法没有什么区别。同样地，虚空之剑与混沌之爪都需要使用吸魂来补充发动所需的能量，要使用魂补充虚空之剑能量用L3吸魂，补充混沌之爪则用R3吸魂。魂的掉落方式有2种，一种是在击杀敌人后会获得少量的恢复，另一种则是利用专注槽来有效吸魂，专注槽在初期取得虚空之剑后就会解锁，具体为在游戏中用暗影之鞭对敌人攻击时，在屏幕的正下方会出现一条刻有符文的长条形槽，在持续对敌人进行攻击且不被敌人击中的话，专注槽会慢慢点满，成功弹返能使专注槽大幅增加，在点满后暗影之鞭对敌人的每一次攻击都能掉落魂，但需要注意的是，无论已经积蓄了多少的专注槽，一旦被敌人击中，专注槽就会清零，在激活虚空之剑/混沌之爪任意之一也会使专注槽冻结。



TIPS 不擅长QTE的玩家可以在菜单中直接关闭QTE选项。

招式一览



基本动作（Basic Action）		
招式名称	指令	效果
Direct Attack	□	针对单体敌人的攻击，地上空中均可使用
Area Attack	△	针对范围敌人的攻击，威力略小，地上空中均可使用
Jump	×	普通跳跃，在游戏后期能学会增加一次跳跃的二段跳
Block	L2	防御
Synchronized Block	在敌人攻击即将命中的瞬间L2	弹返
Dodge	按住L2，推左摇杆	回避
Stomp	空中L2+×	迅速从空中着地

暗影之鞭（Shadow Whip）			
招式名称	指令（升级后追加）	购买价格（升级价格）	效果
Combined Whip	□□□□（□）	初期习得（200）	对单体目标的基础连招，连招的最后一下能有效对敌人造成硬直，在升级后可以追加一段攻击
Rising Whip	□×	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招，第一击可以直接取消
Aerial Whip	空中□□□	初期习得	空中连续的鞭击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Sustained Whip	按住□，□□□（□）	700（1200）	按住□键后激发一连串的拍地攻击，这些攻击可以使敌人破防，连点□可以增加攻击的次数，升级后可以追加大威力的一击
Counterstrike Whip	弹返后□□□	750	允许玩家在弹返后发动反击，伤害要比普通攻击高出许多
Somersault	L2+□	150	使用思路为在格挡后，使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
Somersault Whip	□□□	550	在使用Somersault到达对手身后后，在其身后发动猛攻，在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
Guillotine	空中按住□（按住□）	500（1200）	从空中重击地面，并能将空中的敌人拉倒在地，升级后在砸地后继续长按□键能追加一下吹上攻击
Combined Sweep	△×6（△△）	初期习得（200）	暗影之鞭的连续范围攻击，威力偏小但能有效，升级后最后追加的扫击能有效击退敌人
Rising Sweep	△×	初期习得	在横扫后将小体型敌人击飞至半空，第一击可以直接取消
Aerial Sweep	空中△△△	初期习得	空中连续的扫击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Counterstrike Sweep	弹返后弹返后△△△	800	与Counterstrike Whip类似，在弹返成功后发动大威力的范围扫击
Sustained Sweep	按住△（△）	800（1200）	连续的范围攻击，只要一直按住按键就不会停下来，在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的强力攻击
Smashing Sweep	空中按住△	800	施放后会从空中转身扫击而下，作为连招结尾的话能在自身着地时将空中敌人带回地面

虚空之剑（Void Sword）			
招式名称	指令（升级后追加）	购买价格（升级价格）	效果
Combined Stab	□□□□（□）	初期习得（500）	使用虚空之剑对单一目标进行快速攻击，升级后可以追加一下大威力的砸地攻击
Rising Stab	□×	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招，第一击可以直接取消
Aerial Stab	空中□□□	初期习得	空中连续的斩击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Counterstrike Stab	弹返后□□□	1875	允许玩家在弹返后发动反击，伤害要比普通攻击高出许多
Somersault	L2+□	150	使用思路为在格挡后，使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
Somersault Stab	Somersault后□□□	1500	在使用Somersault到达对手身后后，在其身后发动猛攻，在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
Icy Crest	副武器选择虚空投掷（Void Projetion）时，R2+□连点	5000	朝前方释放一股冰风，冻结路上的敌人
Hoarfrost Fog	副武器选择血雾形态（Mist Form）时，L2+□，推左摇杆	10000	化身血雾朝任意方向冲刺，对沿途击中的敌人造成伤害并冻结敌人
Vengeful Stab	按住□，□□□（□）	1750（3000）	按住□键后施展一连串的穿刺，这些攻击可以使敌人破防，连点□可以增加攻击的次数，升级后可以追加大威力的一击
Whirlwind	按住L2+□，推左摇杆	3000	发动后会将敌人吸附，在推左摇杆后能将敌人吹飞
Drop and Perforation	空中L2+□	4000	在空中将虚空之剑重插进地面，将周围的敌人击飞到空中并冻结
Smashing Stab	空中按住□（按住□）	1250（3000）	从空中重击地面，并能将空中的敌人击倒在地，升级后在砸地后继续长按□键能向前方追加一下冰霜攻击
Combined Cut	△△△（△）	初期习得（500）	虚空之剑的连续范围攻击，威力偏小但能有效攻击复数敌人，因此能更迅速地吸取生命值，升级后能追加一下更大范围的攻击
Rising Cut	△×	初期习得	在范围横斩后将小体型敌人击飞至半空，第一击可以直接取消
Aerial Cut	空中△△△	初期习得	空中连续的斩击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Vengeful Cut	按住△（△）	2000（3000）	连续的范围吸血攻击，只要一直按住按键就不会停下来，在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的强力攻击
Counterstrike Cut	弹返后△△	2000	与Counterstrike Stab类似，在弹返成功后发动大威力的范围斩击
Blizzard	副武器选择虚空投掷（Void Projetion）时，R2+△连点	5000	发动大范围的暴风雪攻击，连点按键的时间越长，波及的范围就越大
Void Shield	副武器选择蝙蝠群（Bat Swarm）时，RT+Y	10000	召唤蝙蝠群化身一个能够抵御一定值所有伤害的护盾，使用后会消耗所有的虚空能量
Void Kata	按住L2+△	3000	急速挥动虚空之剑使出剑风，在将敌人吸附到身边的同时造成伤害
Rising Current	空中L2+△	4000	在空中向地面放出一道龙卷，将敌人击飞到空中
Smashing Cut	空中按住△	2000	施放后会从空中转身斩击而下，作为连招结尾的话能在自身着地时将空中敌人带回地面

混沌之爪（Chaos_Claws）			
招式名称	指令（升级后追加）	购买价格（升级价格）	效果
Combined Punch	□□□	初期习得（500）	对单一目标的三连击，并且可以破防，升级后追加2段攻击。
Rising Punch	□×	初期习得	可以把敌人打浮空的基础连招，第一击可以直接取消
Aerial Punch	空中□□□	初期习得	空中连续的拳击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Counterstrike Punch	弹返后□□□	1875	允许玩家在弹返后发动反击，伤害要比普通攻击高出许多
Somersault	L2+□	初期习得	使用思路为在格挡后，使用跳跃迅速翻过对手到达其身后
Somersault Punch	Somersault后□□□	1500	在使用Somersault到达对手身后后，在其身后发动猛攻，在面对防御玩家攻击的敌人时尤其有效
Flame Claws	副武器选择混沌炸弹（Chaos Bombs）时，R2+□	5000	朝前方施放火焰爪，攻击沿路的所有敌人
Chaos Wave	副武器选择血雾形态（Mist Form）时，LT+□，推左摇杆	10000	化身血雾朝任意方向冲刺，对沿途击中的敌人造成伤害并破防
Furious Punch	按住□，□□□（□）	1750（3000）	按住□键后施展一连串的拳击，这些攻击可以使敌人破防，连点□可以增加攻击的次数，升级后可以追加大威力的一击，而且最后一击会朝攻击方向冲刺一段距离

TIPS 《恶魔城 暗影之王2》的首个DLC“启示录”将于3月25日推出，剧情发生在《LOS2》之前，玩家将操控阿鲁卡多为父亲的苏醒做好准备。

混沌之爪（Chaos_Claws）			
招式名称	指令（升级后追加）	购买价格（升级价格）	效果
Avalanche	按住L2+□，推左摇杆	3000	发动后会开始蓄力，推左摇杆会向该方向施展强力的破防冲拳
Meteorite	空中L2+□	4000	在空中重击地面并引发爆炸，造成高伤害之余并将周围的敌人击飞
Smashing Punch	空中按住□（按住□）	1250（3000）	从空中重击地面，并能将空中的敌人击倒在地，升级后在砸地后继续长按□键能向前方追加一下火焰风暴
Combined Claw	△△△（△）	初期习得（500）	混沌之爪的连续范围攻击，威力偏小但能有效攻击复数敌人，升级后能追加一下更大范围的攻击
Rising Claw	△×	初期习得	在范围横向爪击后将小体型敌人击飞至半空，第一击可以直接取消
Aerial Claw	空中△△△	初期习得	空中连续的爪击，保持悬浮的状态下可以更好地衔接其他技能
Furious Claw	按住△（△）	2000（3000）	连续的范围火焰攻击，只要一直按住按键就不会停下来，在升级后按Y键可以中断并追加一下可以破防的范围冲击波
Counterstrike Punch	弹返后弹返后△△	2000	与Counterstrike Punch类似，在弹返成功后发动大威力的范围冲击波
Explosive Earthquake	副武器选择混沌炸弹（Chaos Bombs）时，R2+△连点（按住△）	5000（1000）	发动大范围的爆炸攻击，连点按键的时间越长，持续时间久越长，升级后最后一下按住△键可以追加一下范围重击
Chaos Shield	副武器选择蝙蝠群（Bat Swarm）时，R2+△	10000	召唤蝙蝠群化身一个能够抵御伤害的护盾，使用后会消耗所有的虚空能量，与虚空之剑技能“Void Shield”不同的是，这个护盾不会吸收所有的伤害，但它能将部分伤害反弹到敌人身上。
Fire Cover	按住L2+△	3000	将混沌能量围绕在身边，将敌人吸附的同时并造成伤害
Eruption	空中L2+△	4000	在空中向地面放出一道火焰龙卷，将敌人击飞到空中
Smashing Claw	空中按住△	2000	施放后会从空中转身爪击而下，作为连招结尾的话能在自身着地时将空中敌人带回地面

副武器

游戏中共有 3 种副武器，使用十字键可以随时切换当前使用的副武器，然后按 R2 键使用，各种副武器具体效果如下：

暗影匕首(Shadow Daggers)、虚空投掷(Void Projections)、混沌炸弹(Chaos Bombs)

按十字键↑键选择的副武器，与前作的银匕首类似，能投掷敌人造成少量伤害，但不再有数量的限制，在使用后投掷消耗的能量会慢慢恢复，另外在剧情中会自动获得为匕首附带虚空以及混沌的能力，在激活虚空之剑时匕首会附带将目标冻结的能力，在激活混沌之爪时匕首会附带将目标破甲的能力。在战斗以外，这些附带特殊能力的匕首都用于解谜时使用。

蝙蝠群(Bat Swarm)

按十字键←键选择的副武器，在使用后目标会被蝙蝠群所包围，暂时失去战斗能力。在战斗以外，蝙蝠群一般用于潜入时骚扰敌人以免被敌人发现。

血雾(Mist Form)



按十字键→键选择的副武器，在使用后会化身血雾，在这个状态下可以免疫大多数的攻击，但血雾的持续时间很短，冷却时间很长，因此在战斗中的作用十分有限。在战斗以外，血雾形态可以让玩家穿越一些人形态无法通过的障碍，以完成一些收集或是解谜。

遗物(Relic)

遗物其实就是游戏中的道具，在按下十字键↓键后可以呼出道具的菜单，选定任意道具后按下 R2 键即可使用。值得一提的是，这些道具互相之间可以转化，具体为在按十字键↓键后可以呼出道具菜单后，选择任意道具按△键可以将道具吸收到菜单左侧的符文之内，然后选择其他不同的道具按下□键可以将储存在符文内的道具变形成目标道具，变形符文最多可以吸收 5 个道具。

Tears of a Saint：恢复所有生命值，并短暂提升生命值最大值。

Ensnared Demon：在短时间内获得无限虚空能量以及混沌能量。

Dodo Eggs：召唤出一只鸟，协助寻找附近的收集品。

Seal of Alastor：在短时间内解锁所有武器的招式并提升武器伤害。

Stolas' Clock：在短时间内使时间变慢，并且在这个状态下每一下有效攻击都能获得额外的经验值。

Dracula's Dragon Talisman：效果类似前作中的圣水，瞬间对身边所有的敌人造成巨额伤害，是十分珍贵的道具，这个道具无法通过变形符文转化。

防御手段

防御/弹返

在游戏中按 L2 即可进行防御，如果在敌人击中的瞬间进行防御还可以触发弹返，在弹返成功后会发出耀眼的白光，同时画面会变慢，这时敌人会陷入巨大的硬直中，玩家可以在这个时间内重创敌人，但是敌人的部分招式会闪耀出红色的光圈，这就表明这个攻击无法用防御来抵挡，必须用闪避来躲开。另外，防御可以取消部分招式的硬直，但一些硬直巨大的招式无法取消。



回避

一开始就学会的能力，按 L2+左摇杆就能使用，由于剧情中加百列变成了吸血鬼之王德古拉，因此本作的回避也炫酷了不少，直接变成了高速瞬身移动。回避的作用十分重要，不仅可以高速移动，而且可以取消一切动作的硬直，在一些来不及防御的情况下回避时最好的选择，而且敌人一些无法防御的攻击也只能用回避来闪躲。



QTE

游戏的 QTE 系统延续自前作，在流程中很多地方都会出现如图所示的 QTE 场景，具体为画面中会出现一大一小两个圆圈，当大圆圈缩小到与小圆圈重合时按下○键即可完成，由于这种 QTE 的时机十分宽松，因此基本不会按错，就算不慎按错，一般来说都不会造成什么太大的损失。另外，在最低难度下 QTE 会自动完成，不会出现按键的提示。



终结技

前作中直接抓投的按键被取消，只保留了终结技的设定，当一些敌人被打至体力低下时，他们身上会开始闪耀金色的光芒，这时表示玩家可以上前○键实施吸血终结技，终结技的演出过程中会进入无敌的状态，而且会恢复少量的体力，在混战中优先终结这部分敌人可以减轻战斗的压力。

TIPS 刷技能熟练度的地方推荐在打左贝克这场战斗中。左贝克会离场召唤小丧尸们，只要把丧尸全部清理掉就会不断刷新的出来，在这里可以快速提升技能的熟练度。

流程攻略

注意：如果玩家是致力于白金本作的话，我建议先选择简单难度通关，中途不进行任何收集（理由参见“收集攻略”的部分）。

序章 Prologue

一开始是教学关卡，将所有操作全部使用一遍后就会有杂兵登场。

依照教程解决掉杂兵后往外爬，按 L2 键能看到可攀爬点的提示。

来到城堡外平台上，遭遇“黄金圣斗士”帕拉丁。这时他能使用的招式还比较少，活用 L2+ 左摇杆的回避技能躲避攻击，当帕拉丁旋转挥舞两把刀的瞬间有弹返的时机。打掉差不多 1/4 的血量后帕拉丁就会离场，取而代之的是巨大机器人。

爬上机器人手臂后需要清理一波杂兵，中途机器人会对德古拉的城堡展开强拆行动，根据提示及时跳起。消灭敌人后，德古拉会挂在机器人手臂上，此时机器人会 4 次撞击城堡，每次撞击都会有 QTE。撞击一次，手臂上的铁环就会掉落一个，玩家可以利用撞击的这个过程先往手臂上方爬过去。

撞击结束后，帕拉丁就会从场外射箭干涉德古拉。一边回避他的攻击一边爬到手臂上端，引诱帕拉丁射箭破坏掉 3 个连接点，然后继续往前爬，注意躲避旋转的齿轮，最后跳到上层平台。

消灭杂兵后再引诱帕拉丁射箭破坏掉 3 个连接点，按○键进入下一区域。

接下来还是一排有齿轮的区域，站在最里面逆时针旋转的滚筒上往下滑，然后再往左侧走，爬上平台。消灭敌人并破坏连接点后，按○键露出机器人的核心，剧情后机器人就被彻底消灭了。

最后是面对 BOSS 帕拉丁。这回帕拉丁的技能可要丰富许多，将刀横着丢出来时要跳起躲开，如果是竖着丢出来则需要闪避躲开。这两招在远距离时很容易判断，但假如是紧贴着 BOSS 时他用出这两招就需要依靠玩家很快的反应能力来回避了。BOSS 防御时用长按蓄力攻击可以破防，同样在他旋转攻击的瞬间也是可以弹返的。德古拉血量下降到一半以下时要赶快切换成虚空之剑回血，掌握好 3 种武器的切换不难取胜。



第一章 Chapter 1



剧情后控制着德古拉出门往左手边走，跟随小男孩的身影来到小巷，遭遇到敌人。但此时德古拉没有任何武器，不用做无谓反抗了，等被揍死就会触发剧情。醒来后会看到面前有 3 个祭品，吸血后德古拉便恢复了原貌。

从传送门出来后就可以开启旅行书菜单了。从发光的铁门进入室内，根据提示按 R2 键破坏掉两个连接点，再开启铁门。

守卫察觉到了德古拉，躲到右边变成老鼠，绕过守卫。注意不要走到有光照到的地方，否则守卫会用脚来踩老鼠的。绕过守卫后，前方地面有个黑影区域，过去变回人形态，来到守卫身后按○键附体，控制他去开门。因为附体状态时守卫会持续掉血，所以一定要尽快。

进门后打开左侧开关，等待消毒程序结束后继续前进。

前面会遭遇到 2 个守卫，先按←键切换蝙蝠形态，然后按住 R2 键并推动右摇杆选定右侧的那名守卫，释放蝙蝠困住他。这样一来，爬梯附近的守卫就会过去查看。趁着这一时机快速爬上爬梯，注意回避漏电的电缆。

躲开守卫后继续往上走，在小男孩的指引下回到过去。雕像处可以补个血，跟随蝙蝠的指示一路攀爬来到城外壁。直走来到机关处，拉动机关后会发现齿轮被血黏住了，用暗影匕首破坏掉血块后开门进入。

吊灯大厅内，踩在吊灯上前后移动可以让吊灯荡起来，以此来抵达对面平台。继续往里走，会触发地板塌陷的剧情，部分区域需要用挂住移动的形式前进。顺利通过后是与石巨人的 BOSS 战。

一开始使用虚空之剑攻击石巨人，几下后虚空之剑就无法使用了。按 L3 键可以吸收 BOSS 掉落的血球。打一会儿后 BOSS 的下半身就会完全硬化，此时只能攻击流血的上半身才能造成伤害。BOSS 甩拳的瞬间可以弹返，但凡是对地面的攻击基本都是无法防御的，只能依靠冲刺来躲避。当 BOSS 身体冒黄光时跟着用终结技将其解决。

战胜 BOSS 后，在地面上可以捡到一块原始虚空宝石。进入旁边的小房间中，左侧按 L3 可以吸收一些魔力，右侧可回血。

返回大厅中，切换成虚空投掷让瀑布冻结，爬上瀑布。走左侧那个烟雾缭绕的区域，经过两个瀑布所在的场景，爬上去后会触发剧情。

剧情后需要玩家一边保护小男孩一边消灭敌人。敌人会数次抓走小男孩，一定要第一时间解救他，否则就要 GAME OVER 了。胜利后获得白狼勋章。

在场地中央使用白狼勋章后跟随白狼返回真实世界。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

TIPS 在高难度的战斗中，活用血雾有时能比闪避更有效。

第二章 Chapter 2

出来后还有会场小杂兵战，胜利后来到有两扇门的区域，一扇可以开启，能返回本章一开始来到的工厂，另一扇门紧闭，旁边有流水，可以用虚空投掷冻结它，爬上去来到另一侧。

使用虚空投掷冻结流水，再在一旁变成老鼠，钻入流水下方的排气口。一直往前走，躲避火焰和电线的袭击，来到工厂另一侧。出来后先不要变回人形态，因为在拐角处有个守卫无法解决。保持老鼠形态往前走，进入前方的排气口内，咬断尽头的电线，这样守卫就会叫来一个技术人员修理。

变回人形态，用蝙蝠困住守卫，然后接近技术人员，附体到他身上。然后开启右边的机关离去。

一段剧情后先解决掉一拨变异成恶魔的技术人员，然后BOSS就会登场。这个BOSS一开始会不断瞬移，几乎无法躲避，此时要切换成虚空投掷将其冻住，注意一定要在其现身就释放技能，否则很有可能失败。然后BOSS就会拿着两根电线，释放电弧和电球，看准路线不难躲过。另外BOSS有一招用电线的技能是无法弹返的，还有一招会把德古拉抓过去，此时会有QTE提示挣脱。总体来说战斗难度并不算高。当BOSS只剩一条血时，她会再度开始瞬移，此时需要再次用冰将其冻住，如果没有魔力的话周围就会出现小杂兵，消灭它们可以积攒魔力。如此反复就可取胜。



第三章 Chapter 3



回到左贝克的住所，往前走一段距离后会触发剧情。德古拉再次回到梦境。来到圆形大厅，拉动左侧机关后大厅会下降。

来到血池前会有场强制战。这场战斗由一个小BOSS和几个杂兵组成。对小BOSS的正面攻击无效，需要等他使出无法防御的冲撞攻击，或是持续挥舞巨锤，成功躲避后他就会撞进墙里一段时间，此时猛抽他的屁股即可。小怪是杀不完的，只有消灭了小BOSS战斗才会结束。

用钥匙开启机关时需要QTE的操作。

来到下一个场景，先往右走，跳到前方平台，然后再攀爬铁链往左走。铁链是会不断往下滑动的，有些铁链下滑的速度要快于德古拉攀爬的速度，所以不可过多停留。最后跳到骷髅平台的凸起处，再跳过几个喷火的柱子，就会触发与戈尔贡三姐妹的大姐丝西娜相遇的剧情。

剧情后往前走，跳下大坑会出现一波杂兵，这波杂兵经常会用后背对着德古拉，难以破防，而且还会丢出有毒的气体炸弹。尽量还是用弹返来解决它们吧。

来到小矮人卓柏卡布拉所在的场景，这里需要开启机关来搭建平台。按○键启动机关后需要玩家推动左摇杆来控制平台前进的方向，平台由4个组成。玩家首先要做的是开启笼子对面平台上的机关，将笼子放下来，然后将平台与笼子相连，最后将平台送往开启点，解放卓柏卡布拉。

使用鲜血开启道路后会遭遇到一批鹰身女妖哈耳庇厄。这个敌人基本会一直飞在空中，只有跳起攻击才能奏效，如果玩家有升级过鞭子的技能长按□键的重击就可以将其击倒在地，或是使用虚空投掷将其冻住后再追加攻击也可以。

胜利后爬上屋顶，走过一条长长的吊桥后仍然要消灭一波哈耳庇厄。然后从左侧跳到另一端的平台上，做掉2个看守胖子能入手2把钥匙。

开门进入，打动机关出现往下走的台阶。一段剧情后获得混沌之爪，然后BOSS戈尔贡三姐妹合体登场。战斗一开始需要先用混沌之爪破坏掉面前的屏障，然后就可以攻击BOSS的脑袋了。BOSS会吐火球或是用爪子在地面上滑过，火球落地后有个范围火焰，不要持续站在上面，会一直掉血的。攻击掉一定血量后，会出现QTE，BOSS把爪子砸向地面，用虚空投掷将BOSS的爪子冻住，然后就可以攀爬上BOSS的手臂了。但在爬的时候BOSS会用另一只爪子来干扰德古拉，手臂上黄色的地方都可以攀爬，可以利用旁边的刺来回避。抵达BOSS头部后就可以破坏掉它的舌头了。接着打第2个头，第2个头会发射石化光线，打法和前一个头基本是一样的，当爬到BOSS头部时，它的头会隐藏到蛇发里，此时要躲避几次BOSS的抓挠，当它的头露出来时就可以爬过去戳瞎眼了。当BOSS只剩最后一颗头时，它会做出张大嘴蓄力的动作，此时它的口中能看到一个发光点，用虚空投掷攻击它就能直接将其解决掉了。胜利后在地面上捡起原始混沌宝石。

根据提示用混沌炸弹破坏掉屋顶，来到2楼补充一下魔力，从屋顶处来到上层，启动雕像处机关，往反方向走。抵达对面平台有场强制战斗，这群敌人全部都会防御住正面攻击，可以用混沌之爪来破防，但要注意右下角的蓄力槽，没有能量时是无法使用混沌之爪的。胜利后打开右侧的机关进入。直走触发剧情，玩家就可以使用卓柏卡布拉的商店了，并入手龙之纹章。



TIPS 在打挑战关卡时，适时使用遗物道具能事半功倍。

第四章 Chapter 4

到传送点处使用白狼勋章返回现代。乘坐电梯上楼后经过一段剧情后再乘坐电梯下楼。消灭2个杂兵后，用混沌炸弹破坏掉着火的门，然后切换成虚空投掷冻住左右两个喷火点，再用虚空投掷冻住外面天花板上的水管，进去乘坐电梯来到建筑外。

消灭一波敌人后直走过桥，钻进商店内，变成老鼠形态，钻进前方的通风口，来到另一个房间中，变回人型，跳上倒塌的书架来到外面。跳下去后一路前行，来到一个雕像的广场，这里同样要消灭一大波杂兵，然后用暗影匕首破坏掉右侧上方的电线，才能攀爬过右侧区域。

进入2楼的医院废墟。经过清洁程序后进入医院，走右手边，一直破坏前进，然后攀爬上墙壁来到房间另一侧，变成老鼠钻进通风口，在地面有发光点的地方跳下去，小心回避掉敌人来到尽头的房间，变回人形态，再将敌人解决。

往下走，会遇到两个盾牌敌人，用混沌之爪破盾后将其解决。往前走有3个喷火点，用虚空投掷熄火，开启前面的机关，然后原路返回入口处的机关，从新开启的门进入，跳上去回到1楼的大厅。消灭3个杂兵后，上到2楼，乘坐电梯前往外面。

跳到下面的广场后会有一场杂兵战斗，先登场几个恶魔，很好对付，但消灭它们之后，就会出场3个机械装甲，不但有盾牌而且还会用枪，如果觉得太难对付就吃一些加能力的药吧。

胜利后穿过铁丝网往左走，开启机关回复电力，然后从开启的门一直往下走来到外面。从右侧往下走，能看到下方恶魔和机械装甲在战斗，下去将双方都清理掉。

往右走就会回到第一章初始点。上斜坡往里走再次回到工厂。打开井盖跳进下水道。往前走会遭遇两个机械装甲，消灭他们后从另一个爬梯来到水管中，先回复一下魔力，然后往前走，上楼梯，开门来到中枢区域，进入旁边的白门内，会看到被冰封住的机关。使用混沌炸弹破冰，再开启机关，大门就会打开。往里走，跳到对面的平台上，再往右侧走。消灭敌人后来到需要攀爬的地方，小心蒸汽和漏电爬到顶端。

跳到对面的平台一路往上爬，一场混战之后从魔力补充点右侧的小门进入，使用混沌炸弹开门。

乘坐电梯下楼，攀爬上左侧的墙壁，等待列车靠近后跳上去，然后移动到列车尾部挂在上面，这样就能避免被电网电到。列车会缓缓向右行驶，在前下方能看到一辆横向移动的列车，找准机会跳上去，同样还是挂在车尾部躲过第一个电网，再爬上车顶躲过第二个电网，跳到左侧平台。

跳进洞穴里开启47号门，前面有两个守卫。先等到离自己最近的守卫走到右上角，放蝙蝠困住他，然后等另一个守卫过来查看时，迅速溜到他背后附体，控制守卫开门进入。

下一个区域同样要用蝙蝠困住守卫后爬上旁边的爬梯。爬到尽头，等待守卫背对自己，跳下去再次附身，控制他打开闸门。然后返回这个守卫原本所在的区域，变成老鼠钻进2个守卫中间的通风口，登上列车变回人型。

来到车顶有场强制战斗，打到敌人出硬直时上前去吸血会触发剧情，守卫登场，迅速跳出窗户，一直攀爬到车顶，然后往画面里跑。一段剧情后守卫开始破坏车厢连接点，放出蝙蝠干扰他即可。之后要迅速爬上车顶（一直往右爬，注意控制爬动方向，如果在列车进入山洞前还未爬到车顶就要重来），跳到前面一节车厢上。进入山洞后，移动到黄色爬梯处，往车后方爬，跳进窗户回到车厢内。

待守卫背对自己时附身到他身上，开门进入。接下来还是要与刚才那只恶魔交手，但同样还是不能消灭它。守卫登场后，爬上车厢顶跳到下一节车厢上，接下来需要左右移动来躲避隧道内的灯。躲避几次之后，恶魔再度登场。一出场就会有一组QTE，之后将其解决即可。



第五章 Chapter 5

左贝克的护卫登场与德古拉同行，接下来有很多机关需要双人合作来解开。消灭第一波敌人后调查房间内的机关，呼叫护卫来按住机关。进入下一区域后破坏掉电线，这样护卫也能够通过了。接着还有一场战斗，会有个小BOSS登场（就是刚才在列车里对付的那个家伙），这个小BOSS死掉的时候会有个范围自爆，注意躲避。

胜利后爬上铁架，和护卫合作开门，之后护卫就会离去。从3楼处破掉的墙壁来到外面，使用白狼勋章回到梦境，再使用一次白狼勋章回到现代，往前走触发剧情。

来到卡米拉的巢穴，剧情后德古拉会被卡米拉的血诅咒，血量持续减少，一定要扛过消灭了全部小怪，德古拉的妻子玛丽就会登场。之后我们需要一边躲避卡米拉的寻找，一边用鲜血开启4个房间地面上的十字架，速度要快，因为卡米拉每隔一段时间就会抹去一个十字架上的鲜血。假如被卡米拉发现，她会召唤出2个杂兵，消灭它们之后会重新开始小游戏。





开门后直着往前走就是BOSS战了。战斗开始前会先让玩家在真假两个玛丽之间做出选择，选错就直接挂了 = =，选对的话就开打。一开始卡米拉身边会绕着2个环，只能用混沌之爪（或是混沌炸弹）来破除，打的过程她会用一些闪电类型的技能攻击德古拉，不过只要看准时机跳起躲开就行。但由于持续使用混沌之爪对能量槽消耗很快，玩家可能会需要中途来杀一杀小怪补充能量。破坏掉保护环之后BOSS会开始在场地内瞬移，此时可以使用虚空投掷将其冻结住，再跟上给予伤害。打到差不多只剩1条血槽时，卡米拉会分裂出多个分身，并不断释放向内测收缩的电环。使用口×键就能一边回避电环一边消灭幻影。消灭全部幻影后获得血雾能力。按R2键挣脱束缚，继续给予卡米拉伤害直至战斗结束。因为这场战斗会持续掉血，所以抓紧时间非常主要。好在每个阶段都会自动保存，不幸空血的话也可以满血复活重新开始。学会血雾能力之后，靠近囚禁玛丽的笼子按R2键就会钻进去，吸食玛丽的血可回满体力。

胜利后往回走就会回到现代。

第六章 Chapter 6

回到现代后变成血雾形态穿过身后的铁栅栏，借助蒸汽的力量飘上去，再往上爬，然后再变成雾在蒸汽的作用下吹到对面，直走会有段小剧情。跳下去清场，然后跳到一辆汽车上，再往上攀爬，会来到隔壁的区域（从右边破损墙壁处进入，前方的门内是传送点）。走左侧的门进入，再从铁丝网处变成血雾下降到地下车库2层，乘坐电梯上楼。

进入废弃建筑后，先到楼梯下方钻入门内打开电源，前往2楼电梯处，乘坐电梯来到3楼，出电梯后往左走到尽头，跳下去，再返回3楼，绕行至电梯处，乘坐电梯来到4楼，从小门离开。

如此荒废的建筑旁边居然是个实验室，不但有研究员还有守卫……先在旁边变成老鼠，移动到研究员出来的大门的旁边，等待研究



员现身后附身到他的身上（时间较长），前去实验室接种疫苗。之后就是一连串剧情，然后是场BOSS战。

这个BOSS的攻击基本都是在地面的，所以保持持续空中连击的状态能减少很多不必要的伤害。BOSS会时不时地飞远，从远处发射导弹，只要绕着场地持续跑就可以躲过，导弹放完后BOSS落地会有个冲击波，注意跳起回避即可。总得来说没什么难度。

第七章 Chapter 7

醒来后来到一片白雪皑皑的地区——瞭望塔。直走跳过断崖，爬上塔楼会有段小剧情，剧情后要解决一大波敌人。胜利后打开机关，进入塔楼再拉开机关开门，一段剧情后开始寻找破碎的命运之镜。

往左走来到室外，再往右一直走下去。打开机关，来到潘神的迷宫。剧情后要玩捉迷藏的小游戏。这个游戏要求是尽量不能踩到树叶走到终点，树叶的声响会把敌人吸



引来。覆盖位置比较窄的树叶可以直接跳过，如果是距离比较大的树叶，可以变雾飘过，但注意变雾是有时间限制的。这个小游戏非常耗时，玩家需要花费大量时间去摸索最适合的路径，但总的来说不要去绕远路、走直线是最正确的。在起始地的后方门上、左侧尽头以及右侧有3个铃铛，玩家可以使用暗影匕首去敲响铃铛吸引敌人注意，再趁机行动。路程过半后，假如不慎踩到树叶也不要犹豫，快速冲向终点，开启开关后再寻找隐藏位置。开启机关后还需要前往距离机关不远处的铁门，假如是这时候被发现的话，那么游戏还需重新开始，但默认铁门开启的状态，直接前往铁门即可。

通过迷宫后来到上层，左右两个房间可以分别补满能力和血。切换成混沌之爪的形态，触发拿着镜子的猫头鹰的剧情后，立刻使用混沌炸弹就能将其做成一盘鸡（这个涉及到一个奖杯）。

然后是BOSS战。这个BOSS会使用两把武器分别是叉子和镰刀，正面攻击时它会使用武器防御，要持续攻击才能破防。另外因为它会经常使出无法防御的冲刺攻击，很难回避掉，所以玩家可以使用虚空之剑的R2+□的招式将其冻住后再给予痛击。

第八章 Chapter 8

胜利后原路返回，将命运之镜的碎片交给儿子特雷弗。剧情后走挂着红门帘的门。进入要先玩个小游戏，攻击出现的玩偶即可。游戏结束后来到玩具制造厂外，消灭敌人后转动建筑支柱的机关，进入工厂内部。

直走会来到一个类似于剧院的地方，先把场景内的座椅都破坏掉。然后登上舞台向右攀爬来到2楼，跳下洞里，变成老鼠，返回剧院，直走，从舞台左下角的通风口钻进去，变回人型，根据提示打开机关，再变回老鼠，从该房间右侧的斜坡上去，小心通过前方机关后咬断红色绳子，继续直走返回剧院，再从左侧通风口进入，变回人型。这样一来就可以返回剧院拉动机关了。

接下来还要做一个游戏，根据木偶的描述将正确的木偶人和场景组合到一起，木偶一共有4个，场景有3个。首先选择第一个木偶和第三个场景，按□键确定；剧情后选择第二个木偶按□键确定；选择第一个场景，按□键确定；选择第二个木偶按□键确定；选择kid和Theater，按□键确定。

登上舞台，从木偶小人手里接过心脏，将其安放在傀儡师体内。BOSS就会登场。傀儡师会首先召唤一个骑兵，这个士兵几乎所有招式都是无法弹返的，可以使用一些远程招式来磨血，近身时注意观



察他挥舞枪时的动作，往下砸的话就左右闪避，左右挥舞的话就往后躲。干掉骑兵后傀儡师会现身，打他建议一直使用空中连击，能回避掉许多地面上的伤害。打一会儿，他又会召唤出一条龙玩具，同样还是多跳起攻击，很好解决，最后龙会气绝，此时要用混沌炸弹点燃它的舌头才能结束本段战斗。最后依旧是与傀儡师的战斗，同之前一样持续用空中连击直到打破他的面罩，然后傀儡师驾驶的机器就会站起来，此时要用混沌炸弹远程攻击他，成功一次他就会倒地气绝，跟上一通猛揍，很快就能结束战斗了。

第九章 Chapter 9

回到儿子特雷弗那里交镜子碎片，一段剧情之后来到左贝克住所的地下停车场。乘坐另一端的电梯来到废墟广场。出广场后往右走，用血雾形态通过铁门一直走到头，爬上墙壁穿过铁丝网区域到对面，借助蒸汽的帮助来到侧面平台，在角落里能看到一个向上吹动的蒸汽机关，直走来到47号门，开门进入。跳上墙壁的爬梯，来到室外，翻过墙壁的破损处，战斗结束后进入房间中来到2楼。不要去室外，在2楼就有个爬梯，爬上去拉开开关，等待前面的门开启。

开门后来到一个户外平台上，从广告牌的狭缝处跳下去，往前走一点会有剧情。消灭2个杂兵后往前走，跳下井盖，拉开机关进入47号门，再来到外面。

来到外面就能看到一条紫色光带指引到2楼的窗户，解决掉敌人后用混沌炸弹破坏掉墙壁上梯子的连接点，就可以进入2楼室内。借助摇动的平台往上走可以来到屋顶，同样能看到紫色光带。用混沌炸弹攻击对面的机关放下吊桥，但刚走上吊桥，吊桥就会坍塌，先消灭地面上的敌人，再冻住瀑布，爬到3楼室内。

室内右侧有个开关，但是没有电。变成血雾进入对面的铁门内，用虚空投掷冻住喷火的机关，在里面打开电闸。返回室内打开开关，乘着蒸汽来到上一层，用混沌炸弹点燃燃气罐。

剧情后来到一座废墟中，打开机关进入一个类似图书馆的地方。下到1楼往左走，剧情后BOSS战。

这个BOSS只有中间肚子发光的部分才能攻击，每攻击一段时间它就会不停地用爪子戳地，这个只能持续跑动来回避。其余时间在它面前保持空中攻击即可。

第十章 Chapter 10

胜利后从BOSS身后的门出去，左走开启开关后，来到外面。接着是一场与机械装甲的混战。获胜后爬上中间白色的石柱，一路来到屋顶，跳到木板平台上，水平摇荡后往左跳，进入木质钟楼内。

进入钟楼后往下走，变雾穿过铁门进入教堂。剧情后与神秘男子交手。因为一开始战斗是在教堂中，德古拉只能使用暗影之鞭的能力，但这个敌人其实很好对付，因为他



的很多无法弹返的技能在回避之后都有很长的攻击时间留给玩家。打掉一定血量后就会转移战场，这时候对手的招式明显要丰富许多，还会使用防御罩等技能。快要没血时，对手会使用魔法让自己变大，此时攻击他是没有用的，要破坏掉绕着他转的石碑才行。与此同时敌人会不断砸地制造冲击波，调整好视角跳起躲过。破坏掉全部石碑后，对手会召唤出来一个恶魔，这场战斗只是QTE而已，按对就过了。

跟随着维克托一路前进，接下来是贝尔蒙特家族与恶魔的大乱战，剧情后入手最后一块命运之镜的碎片。紧接着要挑战德古拉内心的黑暗面。这个BOSS虽然身形巨大，但任何地方都吃攻击，但它出招比较频繁，比如持续用左手砸地，这个只能回避；跳起后落地的冲击波；近身攻击时还会炸刺出来，所以不能太过贪刀。打掉一定血量后出QTE，德古拉获得二段跳能力。BOSS就不会再用跳起砸地释放冲击波这招了，但会用拳头砸地。继续给予伤害，BOSS会暴露出内核，此时只能用二段跳来接近头部给予伤害。建议使用跳起后长按□键这招，伤害会更大。一段时间内内核会再次被包裹起来，玩家还需要破坏掉外壳才能重复内核阶段。以此反复，直至消灭BOSS。

第十一章 Chapter 11

接下来要潜入武器公司。从大门右侧的井盖跳入，来到一个有蒸汽的房间。乘坐蒸汽来到上面，可以看到3个守卫。这里需要等对面那个守卫走到中间位置时放出蝙蝠来困住他，如此一来靠近德古拉一边的守卫就会过去查看，趁机快速移动到对面。然后往前走，尽可能贴近阴影的边缘，然后放蝙蝠困住第一个守卫，趁着第二个守卫过去查看时，溜到台阶边变成血雾飘过门去。但是由于血雾持续时间很短，这其中的距离如何把握只能玩家慢慢体会了。

进门后是个激光扫描的区域，这个区域的石板一旦踩上就会出现一个红色的圈，圈满时就会OVER，所以要保持移动。移动的激光带可以用二段跳来跳过，但要在光带距离自己至少一个石板的距离就起跳，目的地是左前方的蒸汽口。来到楼上后，补满血和能力，乘坐电梯上楼。上楼后直走触发剧情，德古拉惨遭电击。能移动后要赶紧往另一个岔路移动，剧情后是一场1vs3的BOSS战。

这场战斗看似恐怖其实也并不



难应对。一开战我们先主攻那个拿枪的敌人，用跳起后长按□键能快速减血。打掉差不多一槽血量后会出现小剧情，这位用枪的敌人直接就帮我们解决掉了用刀的敌人。然后继续追着它打，直到残血时，又会有小剧情，之后就只剩拿大圆柱的那个敌人了。这个敌人正面攻击会防御，可以用二段跳跳到它背后的空中再长按□键磨血。这个敌人残血时它会远离德古拉并吹风雪，我们需要控制德古拉靠近它，同时还要回避它的地面电波攻击。接近它后以QTE结束战斗。

第十二章 Chapter 12

剧情后爬上左侧墙壁，来到后方的房间中，直走到巨型号角下和儿子特雷弗交谈。然后出电梯来到广场，直走到广场出口处往左走，一直跳到最下面，站在光圈内使用命运之镜。这里需要完成镜子的拼图游戏，才能打开前面的门。进去之后跳上滑轨，躲避喷火的装置前进。

接下来还是一个需要双人合作的机关，需要玩家控制德古拉用暗影匕首攻击放下来的木板让护卫跳



上去，但是在对面会不断向德古拉所在位置发射火球，如果火球攻击到护卫就算失败，德古拉跳起也会失败。顺序为右→左→左→左→右。

来到下一区域，跳下去有场小BOSS战。杂兵合体后注意尽量不要位于它的正面，否则会被火烧到。胜利后和护卫一起开启前方大门进入。

剧情后还是要使用命运之镜，直走到尽头会有一段回顾，也就是游戏一开始时曾经经历的事，此时仍需要玩家来操作，只是德古拉没有血槽也不会死。

一段漫长的剧情之后，要面对BOSS左贝克。左贝克看上去很像《恶魔城》系列”历代都会有的经典BOSS死神，他的镰刀投技基本都无法弹返，但是他把镰刀丢出后会有一段时间可以让德古拉近身攻击。建议大家先贴近他攻击，当他开始掷出镰刀时二段跳起就能回避掉伤害，然后长按□键予以重创。磨掉一定血量后左贝克离场，场地上会出现一堆僵尸，玩家可以利用他们来回血或能力，当回得差不多时调出混沌炸弹的技能，将高处4个雕像破坏，左贝克就会回场。还是按照刚才的方法，反复数个回合直至左贝克残血。最后左贝克会恢复人形态，镰刀在他周围飞舞，我们所要做的就是变成血雾飘进去，给予他最后一击即可。

第十三章 Chapter 13

胜利后来到外面，会有场杂兵战。解决掉全部3个敌人后爬上左前方的墙壁，然后原路返回到使用命运之镜的区域，铁门的后面是传送点。选择“Arts District”，出来后跳下去一直往右走，打开机关开门来到外面后再往右走，进入小门内，开机关出去，就会回到德古拉城堡前了。往城堡左边走，在靠近小巷时会触发小剧情，但小巷已经被堵住了，继续往前，来到可以攀爬的地方，不用爬上去，从建筑的廊下绕到建筑后面，变血雾回到小巷中，直走会遇到阿鲁卡多。

剧情后往上跳，在有大坑的地方跳下去直走，使用命运之镜。剧情后



最终BOSS撒旦登场。

首先需要玩家前往龙头的铁链处，攀爬时注意回避喷射毒气的气孔。接着需要往左上方爬，爬上去后清理掉全部杂兵，再拉动铁链。才会迎来最终战斗。

被撒旦附体的卡鲁卡多大多数招式都是无法弹返的，并且正面攻击他基本都会被防御，建议玩家利用闪避和他周旋，待出现红圈提示时就往左

侧瞬移两次，如此就可抓住他出招后短暂的硬直时间给予伤害，注意不要贪刀。当场上出现大量黑雾时就持续闪避移动，阿鲁卡多会隐藏在黑雾里出招。他还有一招是释放地面上的一长条黑雾，这招在德古拉远离阿鲁卡多时会经常使用，尽量保持在阿鲁卡多身边就能避免受到这招的伤害。BOSS 血量下降至一槽时他会频繁飞到空中，对地面丢炸弹，看准时机躲过就行了，但要小心 BOSS 落地时会有个范围技。

通关后可以开启 NEW GAME+ 模式，该模式对应的是最高难度“黑暗王子”，玩家已找寻到的收集要素、挑战完成度等项目可以继承，而已经花费在武器上的 EXP 点数则被返还。玩家也可以继续接着一周目的存档去完成全部收集和挑战的内容。

收集攻略

本作中共有 189 个收集要素，分别为 30 个生命宝石（红）、30 个虚空宝石（蓝）、30 个混沌宝石（黄）、29 个城市纪念碑、27 个鲜血祭坛、24 个战士日记、19 个经验神龛。其中，经验神龛的位置是固定的，但钥匙只能从商店购买。

本作有个非常奇葩的设定，那就是地图极为简单，几乎等同于没有……。而且有许多收集要素都是需要玩家在后期学得血雾和二段跳能力之后才能获得，前期没有技能时只能眼巴巴地看着，等后期拿到能力时，前面没收集的宝箱的位置恐怕也记得不是很清楚了，简直不能更坑爹。

假如玩家是励志于白金本作，我个人建议一周目时先选择简单难度来打，同时不收集任何收集要素。通关后就会进入自由模式，此时再去完成全部收集。不要开 NEW GAME+，那样会失去已获得的全部能力。

本作的场景共分为 8 个大区域，分别是 Sciences District(科研区)、Downtown(市中心)、Arts District(艺术区)、Victory Plaza(胜利广场)、Overlook Tower（眺望塔）、City of Damned（诅咒都市）、Bernhards Wing（伯恩哈德之翼）、Carmillas Lair（卡米拉巢穴），玩家可以使用传送装置前往前 4 个区域，后 4 个区域需要使用白狼勋章回到梦境。

接下来的收集整理是以通关后开始收集为基础描述的。由于无法配合地图，只能依靠文字和图片来描述，所以言语难免有些乏力，还望读者们多多包涵。

Sciences District 科研区

宝石 19 个 / 纪念碑 13 个 / 鲜血祭坛 6 个 / 经验神龛 4 个

从传送点来到科研区后，出门变血雾穿过去，直走，跳到右侧的木条上，再一路往前，登上攀爬点。往左走，跳上墙壁上的爬梯，一直往上，来到上层的广场上。

直走到尽头，在魔力补充点的上面可以找到【虚空宝石 01】。


■虚空宝石01

从魔力补充点右边的门进入，找到【纪念碑 01】。


■纪念碑01

进入右边的大门，开开关来到吊轨列车的区域，站在第 2 辆吊轨列车移动，即将靠近终点前左侧墙壁有个攀爬点，跳上去能看到【纪念碑 02】。


■纪念碑02

从第 2 辆吊轨列车上下来后就能看到【纪念碑 03】。


■纪念碑03

从左侧的洞进入跳到底层，开启 47 号门，再继续往下跳，开门来到车站。直走跳过铁轨可看到【经验神龛 01】。


■经验神龛01

再往右走，可看到【纪念碑 04】，旁边的高台上是【虚空宝石 02】。


■纪念碑04


■虚空宝石02

拿到虚空宝石 02 后不要返回，直接往洞穴右侧走，借助风力二段跳到对面，开启【鲜血祭坛 01】。


■鲜血祭坛01

然后往回走几步，往右手边看，能看到【生命宝石 01】，二段跳过去获得。


■生命宝石01

原路返回铁轨的内测，爬上圆柱上的爬架，在一个圆柱的中空部分可以找到【生命宝石 02】。


■生命宝石02

开门出去，右转变血雾过门，再在蒸汽的帮助下来到上层平台，沿着攀爬点往上走，回到吊轨列车的区域。爬上正上方移动的列车，往前移动一段距离后会看到高处有个平台，二段跳上去是【经验神龛 02】。


■经验神龛02

跳回刚才的列车，来到对面，开机关返回广场。直走进入圆洞右侧的门，乘坐左侧的绿门电梯下楼，一出门就会看到【生命宝石 03】。


■生命宝石03

然后穿过铁门往右走，在瀑布旁边的角落里会看到【纪念碑 05】。


■纪念碑05

冻结瀑布爬上去，走到尽头会看到【纪念碑 06】。


■纪念碑06

原路返回刚才从电梯出来的地方，走右边爬过去，地面上有【纪念碑 07】。


■纪念碑07

继续爬进建筑内，关门从另一侧大门进入。进门后先左转，再直走，跳到最下面，在楼梯右侧走到尽头有【混沌宝石 01】。


■混沌宝石01

入手混沌宝石 01 后从前面的塌陷处跳下去，左转，在右上方有【纪念碑 08】。


■纪念碑08

然后直走来到有发动机的区域，绕到发动机后面的房间，是【虚空宝石 03】。


■虚空宝石03

原路返回大厅，上到三层，左侧有【纪念碑 09】。


■纪念碑09

转身二段跳跳到对面的平台，再连续两次二段跳来到最高层，上去就能看到【虚空宝石 04】。


■虚空宝石04

拿到虚空宝石 04 后往里面房间的右侧走，里面是个【经验神龛 03】。


■经验神龛03

跳回 2 楼，进入房间左侧，左转再左转，可以找到【生命宝石 04】，在房间外面可以找到【纪念碑 10】。


■生命宝石04


■纪念碑10

拿到纪念碑 10 后往前走，乘坐电梯来到外面。出门后在右侧废墟后面有【鲜血祭坛 02】。


■鲜血祭坛02

跳下去，直走到尽头右拐，开电源，一路往下，来到外面后直接跳下去，在左侧的黑暗处有【纪念碑 11】。


■纪念碑11

然后顺着马路往右走到尽头，穿过铁门来到对面区域，上斜坡，在尽头有【纪念碑 12】。


■纪念碑12

下斜坡，进入工厂内，开门进入后身后有个铁门，变血雾进入，里面是【生命宝石 05】。


■生命宝石05

出来后进入往工厂里走，开机关进门后往回走一点变成老鼠，然后钻进大房间左侧的通风口，来到尽头变回人型，这里有【生命宝石 06】。


■生命宝石06

变老鼠原路返回，来到下一个区域，变回人型，前方门内是【生命宝石 07】。


■生命宝石07

跳到该房间悬空的铁丝网平台上，在一扇铁门后面是【虚空宝石 05】。


■虚空宝石05

然后回到外面的平台，绕行至另一端，二段跳上高处的平台，是【混沌宝石 02】。


■混沌宝石02

返回刚才的铁丝网平台，往另一侧走，在不远处会看到一个巨大白色罐子，二段跳跳上去，然后爬到尽头，是【鲜血祭坛 03】。


■鲜血祭坛03

返回刚才的铁丝网平台，一直来到下一区域，开门。往左侧走是白狼传送点，可以去购买经验神龛的钥匙。往右走，用虚空投掷冻住墙壁上的流水，爬到另一侧。变血雾吹到对面后，往上爬一点再变血雾飘上去，上面有个【鲜血祭坛 04】。


■鲜血祭坛04

然后从鲜血祭坛 04 的正下方变血雾穿过去，一侧能找到【经验神龛 04】。


■经验神龛04

直接跳下去，走有回血点的那一侧，来到可以变老鼠的房间。首先需要玩家用暗影匕首攻击墙壁上的红点打开机关，然后变成老鼠钻入通风口，来到有上下移动机关的地方，走左边到尽头咬断电线，然后再走右边，来到外面后变成人型，获得【生命宝石 08】。


■生命宝石08

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

变回老鼠原路返回，从提示的门出去，开机关，来到下一场景。往右走，跳上悬挂在空中的装置，再移动到左侧的装置上，在装置右边的铁丝网上有【虚空宝石 06】。


■虚空宝石06

跳到地面后，从大门出去，门口左侧有个铁门，变血雾进入，再变成老鼠，钻入旁边的铁门后，跳下去，变成人型。这个房间内有【鲜血祭坛 05】。


■鲜血祭坛05

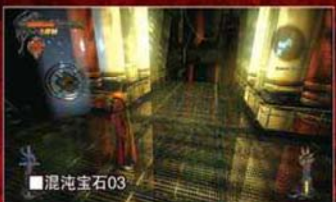
拿到鲜血祭坛 05 变成血雾飘到最上层，走下一段楼梯爬上墙壁的爬梯，进入管道走到尽头跳下去，在角落会找到【纪念碑 13】。


■纪念碑13

从爬梯返回管道，直走回到房间，开启对面的门进入。还是爬上中间的装置，一直往上走，在顶端看到【鲜血祭坛 06】。


■鲜血祭坛06

跳到前下方的平台上（不要跳到底部），从一扇圆形的门出去。打开机关后出去。右转走到边缘，二段跳跳到对面平台。然后再往右下方平台跳过去，就能看到【混沌宝石 03】。


■混沌宝石03

继续往里走，跳过断掉的平台，往左走再往右走，第一个岔路往左走，会看到【混沌宝石 04】。


■混沌宝石04

拿到混沌宝石 04 后继续往前一直走下去，二段跳到中间的设施上，一路往上攀爬至屋顶。上到屋顶后往下看能看到【混沌宝石 05】。


■混沌宝石05

这一地区的收集就完成了。继续攀爬至设施顶，逆时针走一段会在右边看到铁板平台。跳上去走到断掉的地方，再跳到左侧的铁板上，返回前方的塔楼，进去就是传送点了。


■鲜血祭坛01


■纪念碑01

然后原路返回使用命运之镜的区域，攀爬上去，右转后再往上爬，跳进下方的洞里，来到室外。先走上断桥，到尽头后爬上右边的墙壁，上面是【混沌宝石 01】。


■混沌宝石01

然后返回断桥的另一端，直走前往最前方右侧的小门。乘坐电梯来到地下车库。出电梯后先往后方走，变血雾穿过铁门，里面是【纪念碑 02】。


■纪念碑02

回到车库往前走，再右转，还能看到一个铁门，里面是【经验神龛 03】。拿到经验神龛 03 后先不要出去，右转有个小巷，走进去变血雾钻出，再往左走到尽头，会看到【混沌宝石 02】。


■经验神龛03


■混沌宝石02

原路返回车库，乘坐电梯回到外面。来到断桥前往右走，穿过铁门后在右手边有【混沌宝石 03】。


■混沌宝石03

继续往前走，在一个拱门那里爬上去，然后往左边二段跳过去，尽头是【纪念碑 03】。


■纪念碑03

拿到纪念碑 03 后往上爬，到侧面时会在左侧看到一个痛苦之匣，跳过去获得【虚空宝石 01】。


■虚空宝石01

然后跳回到对面去，在有红色水管的区域，右侧有攀爬点，上到铁丝网区域后，右手边有【生命宝石 01】。


■生命宝石01

拿到生命宝石 01 后继续往前走，走过铁丝网的桥，借助蒸汽来到上层平台，再网上攀爬到屋顶。然后进入角落的蒸汽间，飘上去后打开 47 号门进入。跳上对面的爬梯，来到外面，再走左边，跳到靠墙那边的扶手，上方有个攀爬点，爬上去后跳到对面的平台，再往右侧平台跳过去，继续往前方凸起平台跳上去，在前下方能看到【纪念碑 04】。


■纪念碑04

Downtown
市中心

宝石 6 个 / 纪念碑 4 个 / 鲜血祭坛 1 个 / 经验神龛 3 个

传送到市中心。开门后出去往左走，再往右走到大门旁，右手边铁门后面是【经验神龛 01】。


■经验神龛01

进入大门返回和左贝克交战的区域，进屋后右下角是【经验神龛 02】。左下方是【鲜血祭坛 01】。左上角是【纪念碑 01】。


■经验神龛02

拿到纪念碑 04 后跳到下方广场，直走翻过墙壁缺口，跳入井底。开启 47 号门后跳下去，直走到铁丝网平台尽头，在对岸会看到【虚空宝石 02】。


■虚空宝石02


■经验神龛02


■混沌宝石02

市中心的收集就算完成了。原路返回传送点，前往 Arts District（艺术区）。

Arts District
艺术区

宝石 10 个 / 纪念碑 8 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 3 个

出门后先跳到外面圆形广场上，从对面 2 楼缺口处跳上去，上去就会看到【鲜血祭坛 01】。


■鲜血祭坛01

然后返回广场，进入前面的门，然后右转来到 2 楼，从小门进入，变血雾飘上去，来到图书馆。直走来到图书馆大厅，上到 2 楼，在地图右侧的通道走到尽头，二段跳到对面，是【纪念碑 01】。


■纪念碑01

拿到纪念碑 01 后跳回去，往右走，能看到【生命宝石 01】。


■生命宝石01

然后返回图书馆大厅，从 2 楼右侧的门出去，跳下洞里，再往下跳，开门来到外面。出门直走，爬上墙壁，然后再跳下去，落地就可看到【经验神龛 01】。


■经验神龛01

跳上去回到外面，左侧有铁门，钻进去后往右走，在燃烧的汽车后面有【纪念碑 02】。


■纪念碑02

掉头往反方向走，跳上前方的铁架，来到建筑的 2 楼阳台，直走是【鲜血祭坛 02】。


■鲜血祭坛02

跳到地面后往左走，爬上墙壁的爬梯，登上楼梯进入室内。地面右上角是【纪念碑 03】。然后在正前方的空中平台上有【生命宝石 02】。


■纪念碑03


■生命宝石02

来到屋顶，先往右下角走，进入小门内，跳到底层，能看到【经验神龛 02】。原路返回往上爬时，中间的一个房间里有【虚空宝石 01】。


■虚空宝石01

回到屋顶，在右侧破损的栏杆处往下看能看到一个痛苦之匣，跳下去获得【混沌宝石 01】。


■混沌宝石01

直接跳到地面，从前方的井盖进入，来到另一侧。往前走就是德古拉的城堡。先往城堡的左手边走，快到尽头时会看到【纪念碑 04】。然后继续走，来到建筑物的廊下，绕行至小巷中，看到【纪念碑 05】。穿过前方铁门，在右上角有【鲜血祭坛 03】。


■纪念碑04


■纪念碑05

■鲜血祭坛03

返回城堡门口，往右走，在靠近尽头的墙壁处，有【纪念碑 06】。再往尽头走，着火的汽车后面是【混沌宝石 02】。


■纪念碑06

拿到混沌宝石 02 后从左侧的小门前往下一区域。出门后直走会看到一个小巷，里面是白狼勋章的使用点。跳上旁边的墙壁来到浮空的平台上，往身后方看，能看到一个痛苦之匣，先用二段跳跳到“R”字的灯箱上，再取得【生命宝石 03】。


■生命宝石03

跳下去返回广场，左侧墙壁有个圆形破洞，跳进去后直走，跳到对面平台，打开机关进入。爬上右侧的爬梯，到上方的铁丝网平台后，往左前方的蒸汽平台跳过去。在蒸汽平台边是【经验神龛 03】。


■经验神龛03

然后变成血雾飘到最上方，往前走会在远处看到一个痛苦之匣，二段跳过去获得【混沌宝石 03】。


■混沌宝石03

拿到混沌宝石 03 后，往前下方的平台跳过去，开启机关后再跳到对面去，乘坐蒸汽返回广场。来到广场后爬上左侧的攀爬点，一路往上爬，在建筑破损的窗户内可获得【混沌宝石 04】。


■混沌宝石04

返回广场，爬上白色的柱子后一直往上攀爬至建筑的阳台。跳到悬空的木板上，可以荡到圆形窗户处，爬进去是个钟楼。持续往上爬，可获得【混沌宝石 05】。


■混沌宝石05

跳到钟楼底部，穿过铁门来到教堂，爬上2楼，二段跳到对面，获得【鲜血祭坛 04】。


■鲜血祭坛04

原路返回钟楼，从窗户来到外面，往左后方跳过去，顺利的话可以抵达【纪念碑 07】所在地。


■纪念碑07

然后跳到地面，往画面上方走到尽头，获得【虚空宝石 02】。


■虚空宝石02

掉头原路返回，进入正前方的门内，在一堆杂物的后面获得【纪念碑 08】。


■纪念碑08

本地区收集完成。开启机关后从打开的门出去，左转二段跳进入破损的墙壁，大门的后方就是传送点。

Victory Plaza
胜利广场

宝石 12 个 / 纪念碑 4 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 2 个

传送到胜利广场，出门就能看到【混沌宝石 01】。


■混沌宝石01

跳到右侧墙壁的缺口，直走进入对面的门内，走到铁丝网处，变血雾下降，开启旁边的机关后坐电梯上楼。出电梯后右侧有个铁门，钻进去往下走是【混沌宝石 02】。


■混沌宝石02

返回电梯口，上楼后往后方2楼平台跳过去，可拿到【纪念碑 01】。然后在二楼楼梯上可以拿到【虚空宝石 01】。四楼楼梯上能拿到【生命宝石 01】，生命宝石 01 左侧高处平台上是【鲜血祭坛 01】。


■纪念碑01


■虚空宝石01


■生命宝石01


■鲜血祭坛01

拿到鲜血祭坛 01 后前往前方电梯处，爬上电梯间来到电梯顶端，右侧有【虚空宝石 02】。


■虚空宝石02

在鲜血祭坛 01 的下一层平台上，可以获得【纪念碑 02】。


■纪念碑02

跳回1楼，来到楼梯后方的电力室内，开启电源后乘坐电梯返回。出电梯后再拉动左手边的机关，后侧铁丝网下方就会吹起蒸汽。变血雾来到上层，前往燃烧汽车旁边的入口，直走到室外，从右边墙壁的缺口跳出去。一直往右走，跳过一个货车，后面是【虚空宝石 03】。


■虚空宝石03

返回广场，从前方墙壁破损处进入，面对大门的左侧是【生命宝石 02】。


■生命宝石02

从右侧的井盖来到地下，直走来到蒸汽点，乘坐蒸汽来到1楼。到对面的第3个铁丝网处，变成血雾来到楼下。变成老鼠钻过地洞来到另一端，变回人型。这个房间里有【经验神龛 01】。


■经验神龛01

原路返回，这个房间内有【纪念碑 03】。


■纪念碑03

乘坐蒸汽回到1楼，从前方楼梯后的铁门进入激光室，在借助蒸汽上楼。开启电梯来到顶层。直走进入红色房间，右边墙壁上有个缺口，跳进去是【混沌宝石 03】。


■混沌宝石03

然后原路返回到地下一层，离开有蒸汽点的区域后右转进入小门，变血雾飞到上一层，上面有【鲜血祭坛 02】。


■鲜血祭坛02

继续变血雾往上飞，走过一个狭长的走廊就会从井盖返回地面。翻过墙壁回到广场，直走到对面墙壁处，攀爬上去，在右侧平台中间可找到【纪念碑 04】。再往里走，变成老鼠，进入通风口，来到尽头变回人型，这里有【鲜血祭坛 03】。


■纪念碑04


■鲜血祭坛03

变回老鼠原路返回，拐弯处跳下去，再直走到尽头，变回人型，这里是【虚空宝石 04】。


■虚空宝石04

二段跳跳到对面平台，进入房间中，这里共有 3 个收集，分别是 4 楼处的【混沌宝石 04】、3 楼处的【混沌宝石 05】、2 楼处的【鲜血祭坛 04】。


■混沌宝石04


■混沌宝石05


■鲜血祭坛04

然后跳到 1 楼，从墙壁的圆形破损处通过，变血雾穿过前面的铁门，尽头左侧是【经验神龛 02】。


■经验神龛02

拿到经验神龛 02 后跳上墙壁的爬梯，左转再右转，爬上前方的铁架来到上层，往左走，穿过铁门后再往上爬，前方就是【生命宝石 03】。


■生命宝石03

本地区收集完成。原路返回室外，左侧是白狼勋章的使用点。假如上述四个地区的收集已经全部完成的话，就可以使用白狼勋章去往梦境世界。假如还要去其他地方，那么就往右走，穿过铁门，乘坐蒸汽飞上去，攀爬上墙壁后变雾来到另一侧，落地后直走会返回室外平台。不要跳下去，往右走，二段跳跳到旁边的平台上，在该平台的右下角有个破损的墙壁，里面就是传送点。

Overlook Tower
眺望塔

宝石 12 个 / 战士日记 8 个 / 鲜血祭坛 2 个 / 经验神龛 1 个

从传送点出来后，左转爬上墙壁，上面是【虚空宝石 01】。拿到宝石后往右侧跳上去，跳上墙壁边缘，在上面有【混沌宝石 01】。


■虚空宝石01

■混沌宝石01

继续往身后远处的平台二段跳过去，直走进入城堡内，开启机关来到儿子特雷弗原本所在的大厅。直走到尽头的黑暗角落处，有【战士日记 01】。


■战士日记01

转身返回大厅，走右边的出口来到室外。左侧远处是【混沌宝石 02】。


■混沌宝石02

拿到混沌宝石 02 后走右边，在靠近上桥的地方是【战士日记 02】。


■战士日记02

过桥开机关，来到潘神迷宫的入口。一进入口左上角就能看到【生命宝石 01】，需要下楼梯绕道跳上去获得。


■生命宝石01

拿到生命宝石 01 后跳回下面台阶上，然后再直接往下跳，树根的旁边可获得【战士日记 03】。


■战士日记03

往前走再右转，回到潘神迷宫中，一直往右走会看到高处有一个平台，跳上去获得【战士日记 04】。拿到日记后继续往上走，尽头有【虚空宝石 02】。


■战士日记04


■虚空宝石02

前往潘神迷宫的终点附近，用二段跳跳上平台获得【生命宝石 02】。


■生命宝石02

原路返回离开潘神迷宫，回到儿子特雷弗所在的大厅，接着直走，前往对面挂着红布的房间，拉动机关后来到玩具工厂门口。直接跳过断崖来到另一侧，会看到【生命宝石 03】。


■生命宝石03

转动机关进入玩具工厂内部，进门后右手边有【混沌宝石 03】。跳到地面后在楼梯的角落旁有【战士日记 05】。


■混沌宝石03


■战士日记05

跳上对面右侧的平台上，里面是【鲜血祭坛 01】。再跳到左侧的平台上，里面是【虚空宝石 03】。拿到虚空宝石 03 后，在左前方跳过去是【混沌宝石 04】。


■鲜血祭坛01


■虚空宝石03


■混沌宝石04

跳到剧院地面上，往右上方走，趴到2楼的看台上，角落里有【战士日记06】。然后跳入后方的洞里，落地后能看到【虚空宝石04】。


■战士日记06


■虚空宝石04

返回儿子特雷弗所在的大厅，走左边，拉动机关后出去。出城堡后往右走到头，跳到最下面，然后往前走，跳上木板，在左边塔楼顶能看到【战士日记07】。


■战士日记07

拿到战士日记07后返回木板平台，往左上方爬，在右侧建筑的上部有个发光的房间，里面是【经验神龛01】。


■经验神龛01

拿到经验神龛01后还在这个房间，往上爬来到上层，再爬上木板来到上面的平台，往旁边看能看到【鲜血祭坛02】。


■鲜血祭坛02

拿到鲜血祭坛02后返回刚才的平台，进入前方的房间内。在左下角的柱子旁有【战士日记08】。


■战士日记08

原路返回外面的房间，从破损的墙壁处往右前方的塔楼顶跳过去，然后再往前跳进入室内，获得【生命宝石04】。


■生命宝石04

本地区收集完成。原路返回，在儿子特雷弗所在的城堡入口的左下方是传送点。



City of Damned
诅咒都市

宝石7个 / 战士日记8个 / 鲜血祭坛2个 / 经验神龛4个

出传送点后直走，来到商店所在地，商店左手边可获得【战士日记01】，右手边是【鲜血祭坛01】。


■战士日记01


■鲜血祭坛01

继续往右走，尽头的平台上是【混沌宝石01】和【战士日记02】。


■混沌宝石01&战士日记02

原路返回，白狼勋章旁的门，开机关后来到另一侧熔岩区域。往右侧跳，踩着熔岩上的石头跳到右边的平台上，这里有【经验神龛01】。


■经验神龛01

回到该区域的入口处，跳上对面的建筑，躲避机关往上攀爬，在连接两个建筑的中间区域内有【鲜血祭坛02】。


■鲜血祭坛02

拿到鲜血祭坛02后往上爬，然后从左侧破损的护栏后往右跳，这个平台的尽头有个缺口，进入下方是【混沌宝石02】。


■混沌宝石02

转身跳到后方地面，一直往前走，尽头角落处是【战士日记03】。


■战士日记03

来到血池的房间，开启机关后一直往前走，正前方可获得【虚空宝石01】。


■虚空宝石01

身后的雕像旁有【战士日记04】。


■战士日记04

然后往左走回到城堡内，开启右数第一个红色机关，来到室外。往右走，通过窄桥来到对面平台，再爬上右侧的攀爬点，来到上层平台，这里是【经验神龛02】。


■经验神龛02

转身跳下去，然后再往左侧平台二段跳过去，往里走来到室内。左边可以看到【生命宝石 01】。


■生命宝石01

跳下去爬到对面的平台，直走会看到【战士日记 05】。


■战士日记05

来到解救卓柏卡布拉的地方，先前往左后方的平台，这里有【经验神龛 03】。然后前往对面的平台，入手【虚空宝石 02】。


■经验神龛03


■虚空宝石02

前往左侧机关处，开启机关来到下一区域。上楼梯，然后左转，在凹陷的地洞里有【战士日记 06】。


■战士日记06

往右走来到户外，爬上前方建筑，可获得【战士日记 07】。


■战士日记07

过桥来到对面，往左走，从护栏缺口处跳到前方塔楼上，往左攀爬过去，上楼梯后在右手边有【虚空宝石 03】。


■虚空宝石03

回到室内，开启机关，走左边楼梯，可入手【战士日记 08】。


■战士日记08

然后从战士日记 08 旁边的小门跳进去，右侧是【经验神龛 04】。


■经验神龛04

返回楼上，直走过去，跳到前下方的平台，然后再往另一侧的平台跳过去，继续往右跳，一路跳到底，抵达蒸汽平台。爬上墙壁进入洞穴，直走来到外侧的走廊上。第一个窗户跳进去，在左侧可获得【混沌宝石 03】。


■混沌宝石03

本地区收集完成。沿着走廊走到头，爬上墙壁回到室内，跳到雕像背面开启机关，再从开启的门出去径直走到对面。打开机关通过岩浆，出去后立刻右转，上楼梯，里面是传送点。



Bernhards Wing
伯恩哈德之翼

宝石 14 个 / 战士日记 6 个 / 鲜血祭坛 4 个 / 经验神龛 1 个

从传送点出来就会看到【战士日记 01】。


■战士日记01

直走来到断崖处，在右侧平台上有【虚空宝石 01】。


■虚空宝石01

拿到虚空宝石 01 后，往右看能看到一面瀑布，冻结之后爬上去，来到上方白色房间，入手【生命宝石 01】。


■生命宝石01

然后直接从左边跳下去，再往左侧的平台跳过去，直走到头入手【战士日记 02】。


■战士日记02

转回身回到断崖处，跳上空中的吊灯平台，去往左侧那个未去过的区域，直走会看到【战士日记 03】。


■战士日记03

然后往右走，绕到回血点后面，是【生命宝石 02】。


■生命宝石02

转身爬上墙壁，来到楼梯尽头，这里是【生命宝石 03】。


■生命宝石03

跳回回血点处，爬上左侧的墙壁，走过室外的半圆区域来到建筑另一侧。开启机关进门，跳到地面上，前方可获得【生命宝石 04】。


■生命宝石04

转身往回走，在楼梯旁的角落里有个铁门，变血雾进去，里面是【混沌宝石 01】。


■混沌宝石01

返回大厅，冻结瀑布后爬上去，上方平台上有【虚空宝石 02】。


■虚空宝石02

拿到虚空宝石 02 后，往右侧下方平台跳过去，那里有【生命宝石 05】。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE


■生命宝石05

之后踩着吊灯前往下一区域，来到对面台阶处，往下走一点会看到【战士日记04】。


■战士日记04

然后爬上木架，往前走，在第一扇铁门后面是【鲜血祭坛01】。


■鲜血祭坛01

继续往前走还能看到一扇铁门，后面有个痛苦之匣，但这块宝石是归“卡米拉巢穴”所有的，此处暂时不收集。

返回台阶处，在台阶前方左侧有攀爬点，跳上去可获得【虚空宝石03】。


■虚空宝石03

然后往前一直走，在右侧一个模板平台旁有面破损墙壁，进去可以看到【经验神龛01】。


■经验神龛01

拿到经验神龛01后，走右侧的红色区域，再拐进迷雾区域内，直走到尽头，右边是【虚空宝石04】，左边铁门后是【混沌宝石02】。


■虚空宝石04


■混沌宝石02

返回外面，往上攀爬，来到高处的一个通道内，墙边可获得【战士日记05】。


■战士日记05

直走跳到底，再往右走到尽头，可入手【鲜血祭坛02】。


■鲜血祭坛02

从鲜血祭坛02的铁门穿过去，在瀑布前可入手【战士日记06】。


■战士日记06

冻结瀑布后爬上去，在悬空的房间内，可获得【生命宝石06】。


■生命宝石06

拿到生命宝石06后，从缺口往下方看，就能看到一块痛苦之匣，跳下去入手【虚空宝石05】。


■虚空宝石05

走上台阶几步，跳上墙壁的攀爬点，来到屋顶，这里有【鲜血祭坛03】。


■鲜血祭坛03

从鲜血祭坛03前方跳下去，绕着平台走到头，拐进走廊，来到白狼勋章的传送点所在地。跳到2楼的平台上，左侧尽头是【虚空宝石06】。右侧尽头是【鲜血祭坛04】。


■虚空宝石06


■鲜血祭坛04

本地区的收集就完成了。因为此刻所在位置距离本地区的传送点较远，建议玩家去往瞭望塔的传送点。跳到地面后从1楼的铁门变血雾出去，拉动机关从绿门来到外面，往右一直走就会抵达传送点了。

Carmillas Lair
卡米拉巢穴

宝石7个 / 战士日记2个 / 鲜血祭坛4个 / 经验神龛1个

从传送点出来就会看到【混沌宝石01】。


■混沌宝石01

拿到混沌宝石01后往右走，穿过铁门，跳到正前方高处的平台上，上面是【鲜血祭坛01】。


■鲜血祭坛01

往右侧铁门后区域跳过去，跳上二层废墟，会看到【战士日记01】。


■战士日记01

继续沿着二层走到头，爬上去，在楼梯旁可获得【虚空宝石01】。


■虚空宝石01

走上楼梯后，往左侧平台跳过去，沿着平台一直走会看到【鲜血祭坛02】。


■鲜血祭坛02

然后继续往前，跳到旁边的台阶上，走下去，再往右侧平台跳过去，入手【混沌宝石02】。


■混沌宝石02

转身往回走，跳下去，下面是【生命宝石01】。


■生命宝石01

拿到生命宝石01后往右跳，走上楼梯后再跳到下方楼梯上，一路往上，在建筑的右侧有个凸起的木板，站在上面跳到高处的吊灯上，再继续荡到对面的平台，这里有【经验神龛01】。


■生命宝石01

返回地面，往地图上面走，穿过正前方的铁门，里面是【虚空宝石 02】。


■虚空宝石02

开启铁门内的机关后来到外面，走左边。爬上去后获得【生命宝石 02】。


■生命宝石02

原路返回铁门里，再拉动机关，出铁门后直走，一直来到地面上有十字架的房间，左侧铁门后是【生命宝石 03】。


■生命宝石03

继续往里走，书房墙壁上有个破洞，钻进去跳到最下面，往前走是【鲜血祭坛 03】。


■鲜血祭坛03

返回十字架机关的房间，开启机关后出去。往左走，爬上墙壁绕行至房梁上，会获得【鲜血祭坛 04】。


■鲜血祭坛04

跳下地面后从回血点旁的出口来到外面，在右侧拐角处是【战士日记 02】。


■战士日记02

本地区收集也完成了。至此玩家会发现还各差一块生命宝石、一块虚空宝石和一块混沌宝石，它们在商店中可以购买到。

如要返回传送点，就先回到十字架机关的房间，开机关后来到书房，在第二个区域的右侧有个开启的铁门，进去后爬上角落的墙壁，再往前走就会看到传送点了。

挑战说明

获得“鲜血祭坛”时会随机依次解开奎托斯的挑战内容，在商店的镜子处使用命运之镜后就可选择挑战内容，建议玩家在通关后先完成全部收集，并将技能和武器等级提升至最高后再来挑战。

每个挑战都有4个奖牌，其中第4个奖牌的获得条件是“一次性完成上述3个条件”，前三个奖牌依挑战内容的不同而变化。

蓝宝石挑战 1

The Death of Sir Chester

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：不使用混沌之力
奖牌3：20秒内消灭全部敌人
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：这个挑战对时间要求很紧，建议开场后直接丢个“Dracula's Dragon Talisman”变龙收工。

蓝宝石挑战 2

infection：First Seal

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：不使用虚空或混沌之力
奖牌3：保持专注槽满槽30秒以上
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：首先先来完成奖牌3的达成条件，建议用鞭子的重攻击持续对着一个敌人揍，躲闪非常重要，最好保持抽两下就回避的频率降低受伤的可能。撑过30秒之后再将其他2个奖牌内容完成即可。

蓝宝石挑战 3

The Agony of Sir Reginar

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：使用混沌炸弹击倒哈耳庇厄
奖牌3：不对敌人破盾或是被吸血超过50
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：因为需要用到混沌炸弹，保险起见可以用“Ensnared Demon”这个遗物来令能力一时不减少。首先解决掉哈耳庇厄，之后再用虚空投掷冻住敌人绕到其背后攻击，一旦被抓住吸血就立刻变成血雾挣脱。

红宝石挑战 1

The torture of Sir Nualan

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：引诱大怪干掉6只小怪
奖牌3：在不回血的前提下杀死9个小怪
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：首先完成第3个奖牌，只要达成第3个奖牌之后就可以回血了。做奖牌2时，可以先用混沌炸弹点燃守卫的锤子，这样在引诱他干掉小怪时就能给予小怪更多的伤害。但与此同时，守卫给予玩家的伤害也会更多，其中利弊要由玩家自己来权衡。

红宝石挑战 2

The torment of Sir Torlios

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：消灭8个血骷髅
奖牌3：不破盾消灭全部敌人
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：比较棘手的一个挑战，因为血骷髅在被打倒时并不能彻底消灭它，它会变成一滩血水，玩家需要破坏了血水后才算彻底消灭敌人。但如果玩家使用虚空投掷就可以冻住血骷髅，再绕到它身后攻击就可不破盾消灭它，同时也可避免它们化为血水状态。就这样消灭2、3个骷髅后，等待剩余敌人重生，再继续冻结它们攻击，注意不要把它们打死了，待其剩最后一点血时让它解冻再消灭，反复几次达成奖牌2。

红宝石挑战 3

The madness of Sir Gerard

奖牌1：根据提示使用适合的武器消灭敌人
奖牌2：不使用虚空之剑回血
奖牌3：不能破盾或使用变龙的技能
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：也是个很痛苦的任务。提示有三种，蓝色的是虚空之剑，红色的是暗影之鞭，黄色是混沌之爪。但因为奖牌2的条件是不能使用虚空之剑回血，建议玩家先学会虚空之剑的“Blizzard”这个技能，切换成虚空投掷后按住R2连打△键发动大范围暴风雪，就可将敌人冻住，并且这个技能是不会吸血的。注意不要使用混沌之爪的“Explosive Earthquake”或“Fire Cover”，这个技能是破盾的。首先杀吸血鬼，被吸血时果断变血雾。

红宝石挑战 4

Second Seal

奖牌1：保护特莱弗不死
奖牌2：不使用虚空之剑
奖牌3：不使用任何道具
奖牌4：一次性完成上述3个条件

方法：需要一点运气成分的挑战。开场后就直接冲到敌人面前使用混沌之爪的“L2+△”发动“Fire Cover”，范围大伤害高，用好的话战斗会变得非常简单。

紫水晶挑战 1

The Keep

奖牌1：消灭全部敌人
奖牌2：杀死5个接受白银祝福的



兄弟会士兵

奖牌 3：使用弹返杀死 5 个兄弟会士兵

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：首先干掉一个教士，只剩一个教士时战斗就容易许多了。教士的祝福分 2 种，一种是黄光，只会祝福一名士兵，一种是白光，可祝福全场士兵。我们要做的是干掉全身冒白光的士兵，教士召唤新士兵出来时可以先适当磨磨他们的血，等教士开始祝福时再逐一消灭。如果教士发动的是黄金祝福，就攻击他可以结束祝福状态。

紫水晶挑战 2

The revenge of Channarong

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：保持场地上有红魂 20 秒以上

奖牌 3：不能近身攻击重甲兵或变龙

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：要保持红魂 20 秒的关键在于尽可能少受伤，必要时可以使用遗物"Stolas' Clock"来减缓时间流逝。开场后先往回走，引诱一名士兵过来，攻击他直到场面上出现红魂。注意别手贱去把魂吸了……面对重甲兵时，建议副武器选择混沌炸弹后按住 R2 连打△键，这是最为有效的远程攻击手段。

紫水晶挑战 3

Infection: Third Seal

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：不能被敌人射击伤血超过 50

奖牌 3：破坏所有重型装甲的武器

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：如何才能快速有效地破除重型装甲的武器？其实很简单。重型装甲有两个武器，分别在两个肩膀上，左肩为导弹发射器，准备发射前会拉近镜头提示，此时丢一个混沌炸弹过去就能直接炸飞。右肩是机枪，同样发射前会有镜头提示，换成虚空投掷丢过去也能破坏掉了。不被射中没有什么太好的诀窍，要么就是持续回避，要么就开虚空之剑的蝙蝠护盾，要么就是变血雾。总之这场战斗难度虽不高，但对于遗物的需求量较大。

紫水晶挑战 4

Infection: Fourth Seal

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：将大怪冻住后再给予伤害

奖牌 3：保持 30 秒内杀一名敌人的速度消灭全部敌人

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：将副武器选择为虚空投掷后按住 R2 连打两次△键将大怪冻住，然后立刻切换成混沌之爪，同样还是按住 R2 连打两次△键。以此反复来消灭大怪。这是比较有风险的做法，因为混沌之爪会加速冰融化，保险做法是一直使用虚空之剑的"R2+△"，但伤害很低，必要时可能需要切换成暗影之鞭来维持奖牌 3 的要求。

绿宝石挑战 1

The dead arise

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：被丧尸抱住的时间不超过 10 秒

奖牌 3：在空中同时消灭 5 个丧尸

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：奖牌 2 很容易，被丧尸抱住时立刻变血雾挣脱。奖牌 3 稍有难度，建议玩家使用混沌之爪，首先按住 L2+△键将丧尸吸引过来，假如此时在你周围还有 5 个以上的丧尸，那么就跳起后按 L2+△键，一般来说就可以成功获得该奖牌了。没有获得也没关系，反正你还有 40 个丧尸可以慢慢尝试……

绿宝石挑战 2

The dead arise

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：不能让敌人合体后的时间超过 40 秒

奖牌 3：伤血后必须在 20 秒内补满

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：保险起见开场后就丢一个能量不减的遗物，然后开虚空之剑的防御罩，僧侣合体后丢虚空投掷过去就能把他们炸开，再将他们依次解决。

绿宝石挑战 3

The dead arise

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：让帕拉丁击破重甲兵的装甲

奖牌 3：不能让帕拉丁合刀的时间超过 20 秒

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：这是所有挑战中最烦人的一个。开场后丢能量不减的遗物，然后开虚空之剑的防御罩，先对三个重甲兵丢混沌炸弹各一次，令其装甲变黄，然后在重甲兵周围迂回跑动，引诱帕拉丁出招破甲。假如能让帕拉丁将刀丢出来并恰好攻击到重甲兵时是必定会破甲的，但路线很难掌握，运气好的话很快就能达成，运气不好就只能呵呵了。帕拉丁合刀时持续用混沌之爪攻击就能破开。

绿宝石挑战 4

The dead arise

奖牌 1：消灭全部敌人

奖牌 2：让黑暗僧侣召唤 12 个小怪

奖牌 3：让机械装甲消灭 12 个小怪

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：开场后不要去攻击，持续在远处移动回避伤害，等待奖牌 2 和奖牌 3 的条件达成之后再用个变龙的遗物就可收工啦。

绿宝石挑战 5

The dead arise

奖牌 1：不能让场地上僵尸数量超过 20

奖牌 2：不准使用虚空、混沌之力以及任何道具

奖牌 3：比维克托更快干掉 20 个僵尸

奖牌 4：一次性完成上述 3 个条件

方法：维克托有点狡猾，他会来偷你已经打到残血的敌人，打这个挑战因为只能用暗影之鞭，所以推荐的招是按住□，再连打□×4，注意要及时调整自己面对僵尸的方向，以求最大输出。



奖杯说明

 **Trophy Hunter**  白金

取得条件：解锁全部奖杯

 **Crushed rock**  铜杯

取得条件：摧毁石巨人
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Heart of stone**  铜杯

取得条件：杀死美杜莎
奖杯说明：剧情中会获得。

 **The apple of his eye**  铜杯

取得条件：消灭撒旦的第一位侍从
奖杯说明：剧情中会获得。

 **False chosen one**  铜杯

取得条件：战胜帕拉丁
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Hunted hunter**  铜杯

取得条件：捕获莱萨·Raisa 沃尔科娃
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Next stop:Castlevania**  铜杯

取得条件：在火车之旅中生存下来
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Natural selection**  铜杯

取得条件：战胜安格鲁斯来
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Vampire kiss**  铜杯

取得条件：接受左贝克的礼物
奖杯说明：剧情中会获得。

 **A madman's on the loose**  铜杯

取得条件：从监狱中解放卓柏卡布拉
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Femme fatale**  铜杯

取得条件：制服卡米拉
奖杯说明：剧情中会获得。

 **Once upon a time...**  铜杯

取得条件：破坏玩具制造者的表演
奖杯说明：剧情中会获得。

Family reunion 铜杯
取得条件：取得维克托的信任
奖杯说明：剧情中会获得。

Inner Dracula 铜杯
取得条件：摆脱最黑暗的自己
奖杯说明：剧情中会获得。

Dissipated storm 铜杯
取得条件：终结撒旦的第二个侍从
奖杯说明：剧情中会获得。

Death is not enough 铜杯
取得条件：彻底摆脱左贝克
奖杯说明：剧情中会获得。

The End 银杯
取得条件：消灭撒旦，再一次拯救世界
奖杯说明：剧情中会获得。

Prince of Darkness 金杯
取得条件：使用最高难度打通游戏

Kleidos Champion Ⅰ 铜杯
取得条件：完成全部“蓝宝石回忆”的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Kleidos Champion Ⅱ 铜杯
取得条件：完成全部“红宝石回忆”的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Kleidos Champion Ⅲ 铜杯
取得条件：完成全部“紫水晶回忆”的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Kleidos Champion Ⅳ 铜杯
取得条件：完成全部“绿宝石回忆”的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Kleidos Hero 银杯
取得条件：完成全部奎托斯的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Kleidos Legend 金杯
取得条件：在最高难度下完成全部奎托斯的挑战
奖杯说明：请参考“挑战说明”。

Void Collector 铜杯
取得条件：收集30个虚空宝石
奖杯说明：剧情中会获得。

Chaos Collector 铜杯
取得条件：收集30个混沌宝石
奖杯说明：剧情中会获得。

Life Collector 铜杯
取得条件：收集30个生命宝石
奖杯说明：剧情中会获得。

Expert Silversmith 银杯
取得条件：收集到全部的虚空、混沌和生命宝石
奖杯说明：请参考“收集攻略”。

Multiple Pockets 铜杯
取得条件：将全部遗物都收集到上限
奖杯说明：本作共有6种遗物，其中除“Dracula's Dragon Talisman”外其他5种遗物的上限为3瓶，并且可以相互转化。“Dracula's Dragon Talisman”在收集鲜血祭坛时会获得，另外像是“Dodo Eggs”也可在商店购买到。一般来说一周目通关前就可获得该奖杯。

Philanthropist 铜杯
取得条件：收集到全部的艺术品
奖杯说明：破坏场景内的物品会随机掉落艺术品和经验值，艺术品一共有400个，假如一周目通关时还没有拿到这个奖杯，那么可以去商店中购买。

Start the path 铜杯
取得条件：购买一个技能

The path of the Whip 铜杯
取得条件：购买暗影之鞭的全部技能和升级

The path of the Sword 铜杯
取得条件：购买虚空之剑的全部技能和升级

The path of the Claws 铜杯
取得条件：购买混沌之爪的全部技能和升级

The path of the warrior 银杯
取得条件：购买全部技能和升级

Good customer 铜杯
取得条件：从卓柏卡布拉的商店中购买一件商品

Customer of the month 银杯
取得条件：在卓柏卡布拉的商店中花掉20000EXP

Initiated in Mastery 铜杯
取得条件：提升武器的熟练度

Whip Master 铜杯
取得条件：将暗影之鞭的熟练度提升至最高

Sword Master 铜杯
取得条件：将虚空之剑的熟练度提升至最高

Claw Master 铜杯
取得条件：将混沌之爪的熟练度提升至最高

Weapons Master 银杯
取得条件：将全部武器的熟练度提升至最高

Classic Flavor 铜杯
取得条件：用老式方法烹饪一只鸡
奖杯说明：详情请参照第七章的流程攻略。

Experienced 铜杯
取得条件：获得10000EXP

Specialist 铜杯
取得条件：获得50000EXP

Veteran 银杯
取得条件：获得100000EXP

The Outer Limits 金杯
取得条件：达成游戏的最高完成率——110%
奖杯说明：这个奖杯需要玩家达成以下几个要求：
1.任意难度通关一次
2.找到全部的生命宝石、虚空宝石、混沌宝石、战士日记、纪念碑、鲜血祭坛和经验神龛
3.习得全部武器的技能和升级
4.将三把武器全部升满级
5.完成“黑暗王子”难度下的全部挑战（挑战完成率显示200%）





DVD光盘内容介绍

《PS3专辑》第25辑采用影像DVD光盘，包含精彩游戏影像与视频攻略，玩家可在PC或PS3上直接播放。“特别收录”部分的数据可通过PC打开，完整内容位于光盘根目录下的“VIDEO”文件夹内，分为“奖杯图标”、“特色主题”、“游戏美图”以及“游戏原声”四大部分，可根据需要进行使用。



新作影像

光之子 / 乐高 霍比特人 / 第3次超级机器人大战Z时狱篇
龙之世纪 宗教审判 /JUMP 全明星大乱斗 / 变形金刚 暗火燎原
战国无双4/ 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革



视频攻略

龙背上的骑兵3
D结局最后之歌攻略










奖杯图标

龙背上的骑兵3、东京丛林、最终幻想X / X-2高清重制版、战国BASARA4、恶魔城 暗影之王2等8款游戏的奖杯图标

【“奖杯图标大集合”中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。】



游戏原声

GT赛车6、极品飞车 劲敌、龙背上的骑兵3、战国BASARA4等300余首游戏原声与主题曲音乐

【光盘中提供的PS3游戏原声均为流行的音频格式文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。】

特色主题

COD 幽灵、暗黑破坏神Ⅲ、海贼王、龙背上的骑兵3、潜龙谍影Ⅴ 原爆点等50个精美特色主题

【光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件（“.p3t”后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。】





游戏美图

潜龙谍影Ⅴ 原爆点、恶魔城 暗影之王2、最终幻想X / X-2高清重制版、黑暗之魂Ⅱ等30余张高清游戏壁纸。

【光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的高清图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。】





攻略集结

最终幻想 X/X-2 HD中文版

战国BASARA 4/泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔
机动战士高达 EXTREME VS.完全爆发
秋叶原之旅2/龙背上的骑兵3 中文版/恶魔城 暗影之王2

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

PS3 专辑

VOL.25
PS3 SPECIAL

动作集结

谋杀 灵魂嫌疑犯

特企集结

SCE二十周年纪念

最强原创力量成长记

坚守本时代的惟一选择

PS3购机全攻略

奖杯攻略

东京丛林/灵魂能力 失落之剑



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

PS3专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售